



**Universidad  
Zaragoza**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**Las metodologías innovadoras en Educación Física y  
su práctica en el medio rural.**

Autor:

Rebeca Torralba Andrés

Director

Prof. Dr. Marta Rapún López

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca 2020.

## **AGRADECIMIENTOS**

La elaboración de este trabajo de fin de grado ha supuesto muchas horas de esfuerzo, búsqueda y profundización sobre los temas elegidos. No obstante, ha sido muy fructífero para mi persona, considero que he sido constante a pesar de mis compromisos laborales y deportivos y, como resultado, he generado un trabajo interesante y significativo.

Agradecer de primera mano a mi tutora y directora de trabajo, Marta Rapún López, por su paciencia, ayuda otorgada en todo momento. Sus revisiones y tutorías constantes generaron en mí la confianza suficiente para elaborar dicho estudio que desde el primer momento acepto llevar a cabo a pesar de los constantes cambios de idea.

En segundo lugar, a mi familia, por soportar a cada momento nombrar la palabra “TFG” y, servirme de ayuda para orientar mi unidad, dándome consejos que lleve a cabo durante el diseño de la misma.

A mis amigos, por qué son las personas que más paciencia tienen que tener conmigo, haciéndoles preguntas en todo momento acerca de cómo enfocarlos, de qué manera llevarlos a cabo y, leyéndose el trabajo para tener otra visión del mismo. Sobre todo, a mis amigas que ya son profesoras y han pasado por lo mismo.

Y, por último, y no por ello los menos importantes, a Marco, Isabel, Rubén y Alberto, profesores del C.R.A de Muniesa. Por aceptar desde el primer momento mi propuesta y, ayudarme a llevarla a cabo hablando con los miembros de la Residencia y el alcalde del pueblo. Gracias a vosotros enfoque la unidad didáctica y, a pesar de los continuos cambios debidos a la situación que se ha dado, habéis estado en todo momento aquí para ayudarme.

Gracias a la aportación de cada uno de vosotros he finalizado este trabajo de fin de grado con motivación y ganas de emprender mi labor docente, comenzando por las oposiciones. Además, de hacerme sentirme confiada con las ideas que tenía de forma previa a la realización del mismo.

## ÍNDICE

<b>RESUMEN.....</b>	<b>.....</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....</b>	<b>7</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>8</b>
<b>3.1. LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ACTUALIDAD. ....</b>	<b>8</b>
<b>3.2. LA METODOLOGÍA EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA. ....</b>	<b>10</b>
Aprendizaje basado en problemas (ABP).....	11
Aprendizaje por proyectos (ApP).....	12
Aprendizaje cooperativo (AC).....	12
Aprendizaje servicio (ApS).....	13
<b>3.3. LA INFLUENCIA DEL CONTEXTO EN LA METODOLOGÍA.....</b>	<b>14</b>
<b>3.5. LOS COLEGIOS RURALES AGRUPADOS EN ARAGÓN Y EN LA     PROVINCIA DE TERUEL. ....</b>	<b>17</b>
<b>3.6. LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS COLEGIOS RURALES Y EN UN CRA. ....</b>	<b>18</b>
<b>4. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS.....</b>	<b>19</b>
<b>5. DISEÑO PROYECTO. UNIDAD DIDÁCTICA JUEGOS TRADICIONALES.....</b>	<b>20</b>
<b>5.1. DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....</b>	<b>20</b>
<b>5.2. RELACIÓN DE ELEMENTOS CURRICULARES. CRITERIOS DE     EVALUACIÓN, ESTANDARES DE APRENDIZAJE (EAE), COMPETENCIAS     CLAVE (CC), E INDICADORES DE LOGRO. ....</b>	<b>21</b>
<b>5.2.2. EXPLICACIÓN DE LA RELACIÓN ENTRE ESTANDARES DE         APRENDIZAJE, INDICADORES DE LOGRO Y COMPETENCIAS CLAVE (CC).         .....</b>	<b>24</b>
<b>5.3. CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE.....</b>	<b>25</b>
<b>5.4. APRENDIZAJES DE LA ACTIVIDAD.....</b>	<b>27</b>
<b>5.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....</b>	<b>28</b>
<b>5.6. METODOLOGÍA, MATERIALES, RECURSOS DIDÁCTICOS Y ATENCIÓN A     LA DIVERSIDAD.....</b>	<b>30</b>
<b>5.6.1. METODOLOGÍA.....</b>	<b>30</b>
<b>5.6.2. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....</b>	<b>31</b>
<b>5.6.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....</b>	<b>32</b>
<b>5.7. EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA, CRITERIOS Y ESTANDARES DE     APRENDIZAJE, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE     CLASIFICACIÓN.....</b>	<b>32</b>
<b>5.8. TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES.....</b>	<b>35</b>
<b>5.9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....</b>	<b>35</b>

5.9.1. PLANIFICACIÓN JORNADA DE CONVIVENCIA JUEGOS TRADICIONALES .....	35
5.10. TEMPORALIZACIÓN .....	41
5.11. CONCLUSIONES JORNADA CONVIVENCIA .....	43
6. CONCLUSIONES .....	43
7. LIMITACIONES DEL ESTUDIO Y PROPUESTAS DE FUTURO .....	44
8. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS .....	45
9. ANEXOS .....	46
- ANEXO I: FICHA JUEGOS TRADICIONALES .....	46
- ANEXO II: EVALUACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA .....	46
- ANEXO III: VALORACIÓN JORNADA JUEGOS TRADICIONALES .....	46



## Resumen

El siguiente trabajo de fin de grado tiene como tema principal los métodos de enseñanza, concretamente en educación física. Conoceremos las características generales de aquellos que he considerado relevantes, basados en las competencias clave. Además, profundizaremos acerca de la importancia de diversos agentes a la hora de seleccionar una metodología u otra, como son el contexto, de entorno que nos rodea y las características de nuestro alumnado.

Otro objetivo que persigue el presente trabajo es conocer más acerca del medio rural y de los colegios rurales agrupados, concretamente en la provincia de Teruel.

La segunda parte del estudio es el diseño de una unidad didáctica de juegos tradicionales, desarrollada en la localidad turolense de Muniesa, (cabecera del Colegio Rural Agrupado de Muniesa). Esta unidad didáctica se trabajará por medio de la estructura que sigue el Aprendizaje por Servicio, una de las metodologías estudiadas en el marco teórico. El fin de ella, es generar una Jornada de Juegos Tradicionales de forma conjunta con la Residencia de ancianos de la Localidad.

Palabras clave: metodología, educación física, unidad didáctica, proceso de enseñanza-aprendizaje, competencias clave, medio rural, Colegio rural agrupado, aprendizaje por servicio.

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende indagar en las metodologías utilizadas actualmente por los profesores en el ámbito de la Educación Física (EF) y, además, ampliar nuestro conocimiento acerca del medio rural y los Colegios Rurales Agrupados (C.R.A.), concretamente en la provincia de Teruel, dónde la puesta en marcha de diferentes métodos o situaciones supone un análisis más exhaustivo del contexto y de los recursos con los que se cuenta.

Tras ampliar mis conocimientos acerca de las metodologías actuales y los estilos de enseñanza, creí interesante estudiar estos aspectos en el C.R.A de Muniesa y llevar a cabo una unidad didáctica que se trabajará por medio de una metodología innovadora, el aprendizaje por servicio. Para ello, trabajé directamente con el equipo directivo de la localidad de Muniesa, el profesor de educación física, y la profesora de Plástica. Además, entramos en contacto con la Residencia de Mayores de la misma localidad para llevar a cabo una Jornada de manera conjunta.

Para el desarrollo del TFG han sido varias las asignaturas que me han sido útiles para ampliar información acerca de metodologías o estilos de enseñanza, y, además, han reforzado ideas que he considerado interesantes para el mismo:

- Currículo en contextos diversos: asignatura cursada durante el primer año del Grado en la que nos dieron a conocer aspectos legislativos y previos a la acción educativa que tienen una gran influencia para desarrollar de forma eficaz el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además de ofrecernos un gran abanico de herramientas para la intervención docente.
- Educación Física en Educación Primaria: realizada durante el tercer año de carrera, globaliza todos los módulos de dicha asignatura, y, además, realizamos una programación didáctica que nos ayudó a comprender las diferentes partes que engloba esta y como representar nuestras ideas a partir de las diferentes unidades que comprenden la programación.
- Mención cuarto año de E.F: cursar la mención me enriqueció como futura profesora ya que a raíz de ello comprendí que para conseguir los objetivos didácticos debemos trabajar de forma compleja en el diseño y realización de las diferentes situaciones/unidades/programaciones. Concretamente en la asignatura de Actividades de oposición-cooperación dónde además de trabajar los contenidos propios la misma profundizamos sobre algunas metodologías más utilizadas en la asignatura.
- La asignatura de Prácticum nos ofrece la oportunidad de participar de forma activa en la escuela, lo que nos enseña que muchas veces la teoría se aleja de la realidad y debemos llevar a cabo diferentes herramientas para afrontar el proceso de E-A en función del contexto en el que nos encontremos. He vivenciado las prácticas en diferentes contextos en los que no siempre son útiles las mismas herramientas o metodologías.
- De forma general, y como nos han resaltado una y otra vez durante los cuatro años de carrera, es importante tener en cuenta el factor motivación ya que es lo que mueve al alumnado a participar de forma activa en el proceso, y, también, facilita la adquisición de los aprendizajes que se quieren llevar a cabo.

Por todo esto creo que el trabajo que se presenta puede concienciarnos de las diferentes situaciones que podemos encontrar en función de donde estemos desarrollando nuestra labor

docente, así como las diversas metodologías existentes que nos pueden ser de gran utilidad. De esta forma, el presente proyecto enriquecerá a los docentes en metodologías y estilos de enseñanza, favorecerá a los futuros docentes a conocer las diferentes formas de aprender y como responden a ellas. Es una forma de ampliar nuestro conocimiento acerca de las herramientas actuales de intervención y diversos aspectos que pueden ayudarnos a afrontar situaciones de diferentes índoles. Además de conocer más sobre el medio rural y las oportunidades que este nos ofrece para el desarrollo de nuestras programaciones.

El trabajo se estructura de la siguiente forma: en primer lugar, la justificación de porque se aborda este estudio apoyada de un marco teórico que pretende aumentar nuestro conocimiento en metodología actual utilizada en Educación Física, así como los agentes que influyen en esta. Para ello, partiremos de la diferenciación entre método de enseñanza y estilo de enseñanza, conceptos que producen confusión a muchos docentes. Dentro del mismo marco teórico profundizaremos en los agentes que componen un C.R.A y en la forma de impartir las clases de E.F. Para ello, trabajaremos con el C.R.A de Muniesa, concretamente con el pueblo cabecera de este, la propia localidad de Muniesa.

Después de justificar de forma teórica el trabajo abordado con ayuda de diversas fuentes bibliográficas del ámbito de la educación física, estilos de enseñanza/aprendizaje y metodologías, indagaré en uno de los métodos innovadores basado en competencias, el aprendizaje por servicio. Diseñaré y plasmaré una unidad didáctica de juegos tradicionales partiendo de la estructura metodológica y, trabajaré de forma conjunta con la Residencia de Mayores de la localidad.

## **2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

Este proyecto surge de la preocupación existente en ciertas localidades aragonesas por mantener sus escuelas activas y otorgar una educación de calidad para las niñas y niños que conviven en ella. Concretamente la zona de las Cuencas Mineras, dónde viví en primera persona las diferentes etapas educativas, en el C.R.A. de Muniesa.

En dichos lugares, el contexto educativo con el que nos encontramos presenta varias dificultades que obstaculizan en ciertos momentos el proceso de enseñanza aprendizaje. Especialmente el C.R.A. de Muniesa, el cual ha experimentado un descenso de la población notable. No obstante, con un diseño premeditado del proceso de enseñanza aprendizaje y transformando las dificultades en oportunidades podemos sacar el máximo partido de los recursos educativos y del entorno.

La forma en la que los docentes organizan sus programaciones, el estilo de enseñanza utilizado, las diversas metodologías juegan un papel crucial en el aprendizaje de los alumnos. Tener en cuenta al alumnado y el contexto al diseñar las diversas sesiones favorecerá a su motivación, y, de forma directa, a sus estilos de aprendizaje, los cuales serán mucho más eficaces.

Es por ello, que es importante conocer todos los factores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los que trabajaremos para abordar los aprendizajes que se pretenden alcanzar al finalizar el curso académico. Todo esto tiene una complejidad que va disminuyendo con la experiencia práctica, ya que, en muchas ocasiones, la teoría no es suficiente para abordar las dificultades que se presentan en el aula, debido a los múltiples factores que entran en juego.

Al comienzo de nuestra labor como docentes resulta difícil saber cómo llevar a cabo nuestra clase, es por ello, que el estudio de diferentes métodos de enseñanza nos puede orientar a la

hora de diseñar nuestras clases y llevarlas a cabo. La finalidad de este proyecto es dotarnos de ideas sobre modelos teóricos que podamos llevar a cabo en nuestra práctica docente y conocer aquellos que actualmente entran más en juego.

Estos métodos surgen de la necesidad de los docentes por apoyarse en una “estructura” para que se consigan alcanzar los objetivos planteados. Son varios los estudios que abordan este tema de forma profunda y de los que podemos extraer ideas de gran interés. No se trata de escoger un método que seguir de forma estricta, si no de guiarnos y junto a nuestras aportaciones personales como docentes conseguir que los alumnos adquieran conocimientos útiles y significativos para su día a día.

A través del estudio e investigación de múltiples métodos innovadores de enseñanza y la puesta en práctica de uno de ellos en una unidad didáctica extraeremos diferentes conclusiones acerca de la influencia de estos en la motivación y la atención del alumnado. El objetivo del proyecto es conocer más sobre la forma en la que los profesores llevan a cabo sus clases en un entorno diferente (del que nos podemos encontrar en escuelas urbanas) del que no tenemos gran conocimiento como docentes. Además, conoceremos la opinión del alumnado respecto a la forma de enseñar de sus profesores y, como responden frente a ellos.

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ACTUALIDAD.**

La Educación Física ha sufrido constantes cambios a lo largo de los años, actualmente, nos encontramos en un momento cumbre ya que son muchas las personas que realizan algo de actividad física en sus vidas cotidianas, lo que favorece directamente a nuestra labor como docentes en este ámbito.

Los constantes cambios sociales, económicos, políticos, tecnológicos... han obligado a la sociedad a adquirir ciertas capacidades que anteriormente no se conocían. Por todo esto, como docentes, nos enfrentamos a continuos cambios que demandan encontrar otros caminos para generar en nuestros alumnos las competencias necesarias para afrontar los diversos problemas de la vida.

Se puede decir que durante el último siglo ha habido un cambio en la forma de enfocar la educación física en las escuelas, tradicionalmente se centraba en proceso de enseñanza y aprendizaje en las habilidades y destrezas para alcanzar los aprendizajes que el currículo marcaba. Con la entrada de la nueva ley nos encontramos cada vez con más metodologías innovadoras basadas principalmente en la adquisición de las competencias clave, con la idea de que los alumnos tengan más facilidad de contextualizar sus conocimientos y aplicarlos en diversos momentos de su vida.

Junto a las teorías más influyentes de los últimos años en el ámbito de la enseñanza, el enfoque basado en competencias es el que más impacto ha tenido en nuestra manera de enseñar. No se trata de avasallar a nuestros alumnos con conocimientos de diversa índole o enseñar sin ninguna planificación previa. Nos encontramos en un momento en el que tenemos que capacitar a los alumnos para resolver situaciones de la vida real adquiriendo los aprendizajes pertinentes (Blázquez, 2017).

Según la Ley Orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE, 2013) las competencias clave son las siguientes:

- Competencia digital



- Comunicación lingüística
- Aprender a aprender
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencias Sociales y Cívicas
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
- Conciencia y expresiones Culturales

A partir de ellas debemos diseñar las diversas situaciones problemáticas a las que se enfrentaran los alumnos a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Como nos muestran Blázquez y Sebastiani (Blázquez, 2017) sobre el enfoque basado en competencias “Un enfoque holístico, en definitiva, centrado en el sujeto visto en su globalidad, (...)”. Esto nos indica que debemos centrarnos en nuestro alumnado ofreciéndole todas las competencias necesarias para afrontar los problemas en los que se enfrente en la vida.

No debemos olvidar la importancia que tienen los diversos elementos que participan en la comunidad educativa. En las últimas décadas se ha hablado mucho de la transversalidad de los conocimientos de las diversas asignaturas del contexto educativo como aquellas situaciones que viven los alumnos fuera de él. Hablando de la educación física, es importante jugar con esta transversalidad, de manera que la asignatura sea atrayente para todo tipo de alumnado, y, así, que sea participe directo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Enseñar basándonos en las competencias es algo complejo ya que nos encontramos con diversas situaciones en las que debemos aplicar dichas competencias de forma diferente. Por tanto, no existe una única solución ni mejor, se establecen los llamados “grados de competencia” que nos darán información acerca de dónde se encuentra cada uno de nuestros alumnos dentro de cada una de ellas (Zabala y Arnau, 2007).

Como docentes no debemos cerrarnos en un único método de enseñanza, o tomar solamente un estilo de enseñanza, si no que debemos abrir nuestro abanico y trabajar desde múltiples. Es importante que los alumnos aprendan a trabajar de varias formas, lo que les favorecerá en el futuro a la hora de resolver problemas cotidianos de distinta índole.

Antes de abordar las diferentes metodologías que se pueden utilizar durante las clases de Educación Física debemos saber diferenciar entre dos términos muy utilizados en los centros educativos, facultades y otros espacios, “Métodos de enseñanza” y “Estilos de enseñanza”. Términos que causan mucha confusión entre los docentes y, por tanto, quizá este sea el motivo por el que en muchos casos no sean utilizados, por falta de conocimiento o de información.

El término “estilo de enseñanza” comenzó a utilizarse para diferenciar los comportamientos específicos de la enseñanza de los términos de la época y se refiere al estilo personal que tiene el docente de impartir cada una de sus clases y las relaciones profesor-alumno. Las bases del espectro creado por las siguientes autoras están fundamentadas en la “no controversia”, es decir, cada uno de los estilos tiene su importancia y ninguno está por encima del otro. Cada alumno tiene sus herramientas, su forma de aprender, es por ello que debemos dirigir nuestras clases de diversas formas, con diferentes estilos para favorecer el aprendizaje de todo nuestro alumnado (Mosston y Ashworth, 1986).

De forma breve, para aclarar ambos términos antes de hablar de metodologías en Educación Física, los estilos de enseñanza están diseñados para adquirir aprendizajes de

habilidades y técnicas motrices, y pueden ser utilizados varios dentro de una misma sesión, es decir son más útiles a corto plazo para no caer en la monotonía y atender a diversos estilos de aprendizaje con los que cuentan los alumnos (Blázquez, 2017).

Las metodologías basadas en la adquisición de competencias están propuestas para un periodo más largo en el tiempo, en función de las unidades o los proyectos que se quieran llevar a cabo (Blázquez, 2017). Adquirir las competencias es complejo y costoso en el tiempo por lo que, como docentes, debemos de tener gran variedad de recursos para facilitar la adquisición de las diferentes capacidades.

En definitiva, ambos términos son diferentes pero complementarios, dentro de las diferentes metodologías que podemos tomar como docentes podemos tomar muchos estilos de enseñanza, de modo que es importante tener conocimiento teórico de ellos para poder llevarlos a la práctica, en la medida de lo posible.

### **3.2. LA METODOLOGIA EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA.**

Uno de los aspectos fundamentales a la hora de realizar la programación didáctica y las unidades que la componen es la metodología utilizada durante el desarrollo de las sesiones de práctica de educación física. Es una forma de organizar y estructurar de forma previa los elementos que componen las diferentes sesiones, que más adelante detallaremos para conocerlos un poco más

Somos conscientes de lo complejo que resulta conocer como actuarán los alumnos frente a situaciones novedosas que salgan fuera de lo que consideramos como “rutinario”. Es por esto que cobra gran importancia controlar los agentes no personales que participarán durante las sesiones, tales como el material, la organización del espacio y de los grupos, los medios de seguridad, los agentes externos/internos al centro que participan, roles a desempeñar por el alumnado y profesorado, normas, etc.

Como he comentado anteriormente, nos encontramos en un momento en el que las competencias juegan un papel crucial en el proceso, es por ello, que varios autores representativos han creado una serie de estructuras, denominadas “métodos de enseñanza”, con el fin de que presten ayuda a los docentes en su labor y organicen las ideas previas a la práctica que se originen. Estos métodos de enseñanza son orientativos, no garantizan que los resultados sean siempre positivos, es aquí donde entra nuestra labor, comparando dichas estructuras con el contexto en el que nos encontramos, de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea idóneo para la adquisición de los diversos grados de competencia.

En Educación Física surgen nuevas necesidades tanto para el alumnado como para el profesorado que, en ocasiones, crean una confusión que incide directamente en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Por ello, surgen nuevas metodologías basadas en competencias, para guiar al profesorado y evitar esas confusiones. A continuación, ampliaremos más sobre alguno de ellos:

- Aprendizaje basado en problemas (ABP)
- Aprendizaje por proyectos (ApP)
- Aprendizaje cooperativo (AC)
- Aprendizaje Servicio (ApS)

Conoceremos de forma general en qué consisten, las características principales, los objetivos que persiguen, los roles del profesor/alumno y, de qué manera se podría evaluar en la práctica.

### **Aprendizaje basado en problemas (ABP)**

En las últimas décadas, según Barrel (citado en Blázquez, 2017) el ABP es uno de los métodos que más se ha consolidado en las instituciones educativas. Esto puede deberse a la implantación de las competencias claves, que como sabemos preparan a los alumnos para la vida presente y futura. Es por ello que utilizar este método acerca al alumnado a problemas cotidianos a través de situaciones y/o actividades que implican unos conocimientos y habilidades individuales y colectivos.

Para alcanzar aprendizajes significativos es importante que los alumnos sean partícipes del proceso de enseñanza aprendizaje y busquen respuestas a los problemas que se enfrenten, tanto en nuestras clases como fuera de ellas. De esta forma ellos serán conscientes de la evolución de sus conocimientos y favorecerá de forma directa a la motivación durante las clases, y al conocimiento de sus propias habilidades. Los alumnos adquieren las competencias necesarias para alcanzar los objetivos, tanto los personales, como los que se marquen en la materia a corto o largo plazo (Sáenz, citado en Blázquez, 2017).

Además, debemos destacar en este método que el trabajo se realiza en grupos, para favorecer las habilidades sociales y, aprender de, y, con los demás. Es uno de los objetivos que persigue esta metodología, capacitar a los alumnos para trabajar en equipo.

La evaluación en esta metodología debe ser formativa y, en ella, deben participar tanto el alumno como el profesor, de esta manera los alumnos tienen la posibilidad de evaluarse tanto así mismo como la acción docente. Así valoraremos tanto los resultados sobre los objetivos y contenidos, las interacciones entre el alumnado, y, sobre todo, las competencias previstas. Además, los instrumentos utilizados de forma general en este método son las rúbricas, portafolios o cuadernos del alumno (Blázquez, 2017).

Estas características nos dan a entender cuál va a ser nuestro rol como profesor, el de guía del proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñarán los problemas de la práctica de forma previa a partir del conocimiento que tengamos del grado de las diferentes competencias del alumnado. Además, reconducirá el aprendizaje de sus alumnos a los objetivos previsto a través de preguntas para la reflexión.

El alumno es el foco del proceso, de forma que como hemos comentado anteriormente es participe de la adquisición de su propio aprendizaje, conociendo su nivel de partida y sus límites. Son ellos los que buscan de forma cooperativa soluciones a los problemas planteados por el profesor, con el fin de verificarlas y si son apropiadas, trasladarlas a diversos contextos educativos y de la vida cotidiana.

Una de las razones que justifican la utilización de este método en la E.F es que existe una gran relación entre éste y las competencias básicas a las que contribuye la educación física. Esto nos muestra que los objetivos ya han cambiado, no se trata de conseguir que los alumnos adquieran el mayor número de habilidades o conocimientos, si no de que profundicen en aquellos que puedan trasladarlos a otros contextos o situaciones . (Sánchez Bañuelos, citado en Blázquez, 2017).

## **Aprendizaje por proyectos (ApP)**

En el caso del ABP buscábamos acercar al alumnado a la realidad en la que viven, en este caso, la finalidad es la misma, nos alejamos de enseñar contenidos sin fundamento para que los alumnos experimenten actividades y situaciones reales. Díaz (2005) afirma que “El aprendizaje por medio de proyectos es un aprendizaje eminentemente experiencial, pues se aprende al hacer y al reflexionar sobre lo que se hace en contextos de prácticas situadas y auténticas”.

Seremos nosotros como docentes quienes plantearemos el resultado que queremos conseguir de forma previa, ofreciendo las ayudas necesarias para que nuestros alumnos lo adquieran en el mayor grado posible. Según nuestro estudio, este resultado será en forma de grado de competencia en uno o varios ámbitos, que ayudará al alumno en sus situaciones futuras.

Para dar protagonismo a todos nuestros alumnos es importante que estos se sientan partícipes del proceso de enseñanza - aprendizaje, para ello, sería preciso elaborar proyectos que demanden las necesidades de todo el grupo clase con el que trabajemos.

Esta metodología favorece a las competencias claves vinculadas con la educación física, y, las cuales aparecen en el currículo (Blázquez, 2017). Es por esto por lo que, como docentes, debemos abrir nuestra mirada a nuevas metodologías como el ApP, lo que nos dará nuevas herramientas para transmitir los conocimientos a nuestro alumnado y, además, los capacitaremos para utilizar diversos estilos de aprendizaje en función de las situaciones en las que se encuentren.

La forma de llevar a la práctica este modelo es compleja, ya que, en gran medida implican agentes externos a la asignatura de Educación Física. No obstante, Genérela, Julián y Zaragoza (citado en Blázquez, 2017) nos muestran diversas formas de llevar a cabo el modelo en la práctica. “Desde la propia asignatura de E.F y contenido del área, con otros docentes de otras áreas, en un contexto próximo al aula (barrio, otro municipio...), con docentes de otros colegios de la misma área y/o situaciones que impliquen a toda comunidad educativa (madres, padres, instituciones municipales...).”

En cuanto a la evaluación, este modelo sigue la misma línea que el método anterior, favoreciendo a la autoevaluación del niño y teniendo en cuenta las competencias que se pretenden lograr, es decir, el resultado (Blázquez, 2017).

La gran diferencia entre este modelo y el anterior es la forma de focalizar el proyecto o las tareas. En el ABP el énfasis se pone en el proceso, siendo el problema no muy complejo, en cambio, en el ApP pondremos el énfasis en el resultado aumentando la dificultad de los problemas (Blázquez, 2017).

## **Aprendizaje cooperativo (AC)**

Según Blázquez (2017) “El AC es una metodología de trabajo con base en la construcción colectiva del conocimiento y en el desarrollo de habilidades sociales, donde cada integrante del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del avance del resto de compañeros”.

Uno de los principales problemas que surge en el marco de la Educación Física es confundir aprendizaje cooperativo con los juegos cooperativos, por un lado, el AC es una metodología

como bien estamos observando, mientras que el juego cooperativo hace referencia a una situación concreta. El AC tiene una estructura bien marcada y, para que se realice correctamente todos los integrantes deben ser partícipes. El objetivo se alcanzará cuando todos los componentes que forman los diferentes grupos participen en el proceso.

Según Jhonson y Jhonson (citado en Blázquez, 2017): “todo agrupamiento no es cooperativo, propone la existencia de tres tipos de AC”:

- AC formal: en el que el objetivo es que el alumnado se involucre de manera activa en la organización, explicación y material.
- AC informal: centrar la atención de los alumnos en lo que deben aprender, crear un clima favorable y relacionar conceptos.
- Grupos cooperativos de base: la finalidad es que los integrantes del grupo se apoyen entre sí y progresen académicamente de forma común.

En este método es muy importante tener en cuenta tanto el ámbito académico que engloba los contenidos y/o conocimientos que los alumnos deben adquirir como el grado de competencia social que cada uno presenta. Esto se puede observar por medio de los razonamientos que los alumnos dan a los diversos problemas que se plantean a lo largo del proceso que nos permitirán conocer su nivel competencial y si han alcanzado los objetivos didácticos.

El profesor debe de facilitar a los alumnos las herramientas para que desarrollen estrategias y procesos cognitivos al abordar los diferentes contenidos. Mantener una actitud positiva y una disponibilidad total para resolver las dudas que vayan surgiendo, los conflictos y los problemas en las diferentes situaciones.

### **Aprendizaje servicio (ApS)**

El ApS parte del concepto de una educación física que desarrolle a nuestros alumnos y relacionen los aprendizajes con el contexto social al que pertenecen. Desde esta perspectiva podemos afirmar que se pretende desarrollar el proceso de E-A sobre las competencias para transformarla en una asignatura socializadora, comprometida y saludable (Blázquez, 2017). No se trata solamente de adquirir conocimientos que después podemos trasladarlos a otras situaciones, sino que además de esto, pretende comprometer al alumnado con el entorno, de esta manera, serán más conscientes de la influencia sobre este. En este caso pretendemos que nuestros alumnos adquieran ciertos conocimientos y habilidades que les permitan mejorar algún aspecto del contexto en el que interactúan.

Según Puig (citado en Blázquez, 2017) “El ApS combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un único proyecto donde los participantes se forman trabajando en necesidades reales del entorno en el que socializan, es decir, parte de necesidades reales y exige a los alumnos un proceso de formación sobre estas situaciones problema, con el objetivo de transformar y mejorar el entorno”. En nuestro caso, relacionaríamos las habilidades motrices, y competencias pertinentes con la realidad en la que nos encontremos, de forma que se diseñe un proyecto en el que se desarrollen tanto habilidades físicas, como sociales y/o humanitarias.

Esta metodología en nuestras clases de educación física que nos ofrece un abanico de oportunidades para abordarla. Entre ellas, me gustaría destacar dos: Da sentido a los aprendizajes y genera motivación intrínseca (Blázquez, 2017). En muchas ocasiones nos

encontramos con la dificultad de llevar a cabo ciertos aprendizajes en nuestra asignatura de E.F, una forma de abordar aquellos que están conectados directamente con la realidad social es con esta metodología. Partir de una necesidad social del entorno a través de la cual generar los aprendizajes necesarios para resolverla o, mejorarla. Además, al verse involucrados en un “trabajo” los alumnos generaran indirectamente una motivación que les hará ser más participes del aprendizaje, trabajo con sus iguales para resolver un problema que incumbe a todos, y no solo a algunos. Es por ello que trasladar el aprendizaje a un sector fuera del espacio educativo implementará de forma considerable la motivación de nuestro alumnado.

La evaluación en esta metodología se lleva a cabo de forma continua, como hemos visto anteriormente en el aprendizaje basado en proyectos. Es importante conocer el nivel de partida de los alumnos para comprobar su progreso tanto en los aprendizajes previstos como en las competencias abordadas, de esta manera valoraremos el esfuerzo de todos ellos teniendo en cuenta los conocimientos y competencias previos. En este caso evaluamos tanto el proceso como los resultados finales, esta evaluación será común, por parte de los profesores y de sus alumnos (Blázquez, 2017)

Es importante guiar a nuestro alumnado en este proceso para que no perder la esencia del proceso, y, en caso de tener alguna problemática modificar los elementos pertinentes para que las clases sean útiles y motivadoras para los niños. Las preguntas para la reflexión, los feedbacks individuales o colectivos, y las correcciones pertinentes junto al trabajo autónomo de nuestro alumnado generará un aprendizaje significativo para ellos y, también para nosotros como docentes.

### **3.3. LA INFLUENCIA DEL CONTEXTO EN LA METODOLOGÍA**

El contexto tiene influencia directa en la forma de abordar nuestras clases como docentes, o lo que es lo mismo, en la metodología. Es difícil referirnos a una institución educativa sin reflexionar sobre el trabajo que se lleva a cabo en sus aulas, y, de forma directa tener conciencia del contexto social en el que ese grupo de alumnos se mueve en su vida cotidiana. Reflexionando sobre todos estos agentes involucrados en la educación de los alumnos podemos acercarnos más a cómo aprenden los alumnos, y, de qué forma podríamos utilizar ese contexto para trabajarlo desde las aulas (Murillo, 2007).

Cuando hablamos de contexto social hacemos referencia a todos aspectos que influyen en el alumno relacionados con la sociedad con la que conviven. No es fácil trabajarlos todos con profundidad por lo que surge la idea de las competencias. Es importante como docentes ofrecer las herramientas y habilidades precisas para convivir en el contexto en el que se mueven y, los cambios o problemas que sucedan en este.

La investigación sobre la enseñanza y el aprendizaje muestra la necesidad de gestionar clases cada vez más diversas, si bien hay que considerar que las demandas que se realizan desde la sociedad son múltiples, y, muchas de ellas, contradictorias. Se pide que las escuelas sean cada vez más diversas y se aconseja que los docentes conozcan diferentes estilos de aprendizaje, desarrollen destrezas curriculares transversales, agrupamientos heterogéneos, etc... y en cambio cada vez se muestra mayor preocupación por homogeneizar y comparar rendimientos (Marcelo, citado en Murillo, 2007).

Debemos gestionar aquellas demandas de la sociedad que ayuden a nuestro alumnado a trabajar ciertas capacidades propias de la edad en la que se encuentran, así como a los

distintos ritmos de aprendizaje con los que nos encontremos a lo largo de nuestra actividad docente.

El contexto en el que se mueve nuestro alumnado nos proporciona una ayuda extra como docentes, ya que nos facilitará el diseño de nuestras programaciones, unidades y situaciones. A través de este podemos originar aprendizajes de gran calidad y, que los propios alumnos puedan extrapolarlo a su vida cotidiana. El proceso de enseñanza aprendizaje es más significativo cuando está contextualizado, es decir, cuando forma parte de un lugar, de una persona o de una cultura.

Del mismo modo, el contexto en el que nos desenvolvamos nos hará seguir una metodología u otra. Es importante conocer las características del centro educativo en el que vayamos a impartir nuestras clases de forma previa para adaptar las metodologías a este. Como profesores ¿trabajaríamos de la misma forma en un contexto rural que urbano? Es una pregunta que muchos docentes se han realizado al ubicarse en un lugar u otro, y, además ha sido objeto de estudio de muchos autores.

En el caso de este proyecto es importante conocer el contexto rural en términos generales, ya que es una fuente de información y ayuda para guiar nuestro trabajo futuro en centros con estos rasgos y, así, poder profundizar de modo más preciso sobre el contexto de la localidad en la que llevemos a cabo nuestro trabajo docente.

El centro en el que llevaremos a cabo nuestra actividad docente también tiene gran importancia, por un lado, por los recursos que este pueda ofrecer (instalaciones, material didáctico, TICS ...) para nuestra labor, y por otra, la gestión del equipo directivo que lo conforme. Nos encontramos con múltiples centros con diversas características, por un lado, aquellos centros urbanos en los que se llevan a cabo diferentes etapas educativas (primaria y secundaria), centros unitarios, centros rurales, etc. Cada uno de ellos muestra unas características que influyen directamente en la actividad docente y en el diseño de la programación que se llevara a cabo durante el curso escolar.

Además, las características del alumnado también son diversas en función del centro en el que nos encontremos. Debemos conocer de qué forma podemos actuar en función de las situaciones, para ello, es imprescindible contar con un abanico de herramientas para poner en marcha según las circunstancias, las metodologías con las que afrontemos nuestras sesiones juegan un papel crucial para atender a la diversidad y los conocimientos sean adquiridos por todo el alumnado.

### **3.4. LOS COLEGIOS RURALES AGRUPADOS**

Antes de profundizar sobre los Colegios Rurales Agrupados (C.R.A) comenzaremos por definir qué se entiende por escuela rural y cuáles son las características que la conforman. Según Boix (citado en Mallada, 2012) “entendemos por escuela rural (...) aquella que se basa en la heterogeneidad y la educación multinivel con alumnos de diferentes edades. (...) La organización de la misma se adapta a las necesidades provenientes del contexto en el que la escuela se localiza”. Dicha definición nos muestra ya una diferencia con las escuelas urbanas en la que podemos encontrarnos varias clases con los mismos cursos, es decir, la ratio de alumnos es bastante mayor. En cambio, se puede dar el caso de contar con varios cursos en una misma aula en zonas rurales.

Como nos muestra Boix (2011) “Los maestros se encuentran atrapados en una situación de enseñanza-aprendizaje para la que, en la mayoría de las ocasiones, no han sido formados, y, en consecuencia, actúan según la formación inicial que han recibido desde las

universidades o bien repitiendo lo que ellos vivieron en su época de estudiantes de primaria". Esto explica la dificultad que conlleva para los docentes el diseñar y llevar a cabo un proceso de enseñanza - aprendizaje adecuado a las necesidades del alumnado que se desenvuelve en este contexto.

Según Llevot y Garreta (2008) "el maestro rural no sólo está cerca de los alumnos, sino también de la gente del pueblo en momentos muy diferentes". Este acercamiento nos permite conocer más sobre las raíces/cultura de nuestro alumnado. También es una forma de acercar a los alumnos a la vida social, enseñándoles los oficios de la gente del pueblo, la historia, cómo era su localidad antes, etc.

Dentro de la multitud de escuelas rurales que podemos encontrar en toda España, tenemos los Colegios Rurales Agrupados y sobre estos se realizará la posterior investigación, concretamente en la provincia de Teruel.

Mallada (2004) defiende que "Un CRA es un Centro Rural Agrupado, esto significa que agrupa diferentes localidades dentro de una zona próxima. (...) Se deriva por tanto que son Centros con autonomía propia, con un Equipo directivo, con la misma línea educativa, con un Proyecto Educativo de Centro, con un Proyecto Curricular, con un Claustro de profesores y con un Consejo Escolar en el que se vean representadas todas las localidades que pertenecen al CRA".

Esta definición que nos da el autor nos presenta de forma general lo que es un CRA, como podemos observar se asemeja a la propia de un colegio público, diferenciándose entre otras cosas del número de integrantes de cada agente nombrado con anterioridad. Además, los profesores itinerantes (normalmente especialistas en una asignatura) deben desplazarse varios kilómetros para dar las clases en las localidades que conforman este tipo de instituciones. El director de los CRA se encuentra en la localidad de cabecera, por lo que el control de todos los centros de las localidades resulta más complejo. Cabe destacar que en este tipo de instituciones la coordinación debe ser mayor entre los docentes y agentes que participan para que el diseño de las diferentes programaciones y proyectos educativos sean más precisos y significativos.

Los Colegios Rurales Agrupados ofrecen una oportunidad socializadora a los alumnos que lo forman, y, a los docentes, de tener experimentar otra forma de llevar a cabo el proceso enseñanza - aprendizaje. La cercanía de los diferentes agentes que participan (Profesorado, alumnado, instituciones públicas, familias, etc.) enriquecen dicho proceso, además, ofrece una oportunidad de llevar a la práctica aspectos que se trabajen en clase.

Los CRA dan respuesta a muchas limitaciones propias de la escuela rural, pero, a su vez, se requiere recursos materiales y humanos que se adapten a las características de la realidad que se nos presente (Mallada, 2012). Por ejemplo, cuando hablamos del material de las escuelas rurales, en muchos lugares es escaso, por lo que se puede aprovechar en este caso utilizando materiales de todas las localidades que componen los CRA. Lo que, a su vez, supone una coordinación entre los docentes, además de su transporte de localidad en localidad.

Durante los cursos académicos en los C.R.A se realizan convivencias, excursiones y diferentes jornadas en las que se realizan actividades de forma conjunta con todas localidades lo que genera en el alumnado capacidades y habilidades sociales, que, en alguna de ellas no puede desarrollar por la escasez de habitantes y/o alumnado.



Estas localidades tradicionalmente se han dedicado a actividades del sector primario (generalmente agricultura y ganadería) y, en los últimos años han sufrido una despoblación debido al traslado de los habitantes a las ciudades. Esta despoblación ha sido trasladada a las escuelas, donde nos encontramos con localidades en las que la ratio de alumnos por centro ronda en los 15-20 alumnos o, incluso, unitarias.

En el caso de los CRA nos encontramos con aulas que cuentan con alumnos de diferentes cursos. Según Mallada (2012) “Cuando nos referimos a la escuela rural y por supuesto también a la organización CRA, debemos tener muy presente que en este medio y concretamente en cuanto a educación se refiere, todo tiene un rasgo distintivo con relación a cualquier centro enclavado en el medio urbano. Los tiempos son diferentes porque la distribución de los mismos debe estar muy bien pautada y planificada al tener en la misma sala educativa alumnos de muy diferentes edades; la metodología es más activa y conforma en muchos casos verdaderas comunidades de aprendizaje de forma muy natural”.

Como docentes es interesante trabajar con las metodologías comentadas en apartados anteriores ya que en este tipo de escuelas es más sencillo llevarlas a cabo por la ratio de alumnado y la cercanía al medio que les rodea. Lo que puede suponer un inconveniente para el proceso de E-A podemos transformarlo en ventaja diseñando situaciones en las que participen de forma cooperativa todo el alumnado que conforma la clase o incluso el colegio. De este modo (con un agrupamiento correcto) los alumnos más pequeños aprenderán de los mayores y viceversa, y, trabajarán los contenidos de cada etapa.

Lo mismo ocurre con el Aprendizaje Servicio, en escuelas rurales resulta más sencillo conocer más sobre los servicios que nos presta la comunidad, ya que de forma indirecta todos participan en ellos. Es por esto, que esta metodología puede ayudarnos a acercarnos a la vida rural, a los servicios que puede ofrecernos el entorno próximo y a concebir este como propio, de manera que se creen valores de respeto y solidaridad.

Para ampliar más nuestro conocimiento sobre este tipo de instituciones hablaremos de las características generales que engloban a los CRA y las fortalezas y debilidades que en ellos encontramos, tanto para el alumnado, como para el profesorado.

### **3.5. LOS COLEGIOS RURALES AGRUPADOS EN ARAGÓN Y EN LA PROVINCIA DE TERUEL.**

En la escuela rural no existe separación entre la vida personal del docente y la escuela, lo cual presenta ciertas ventajas e inconvenientes (Mallada, 2012). Nos centraremos en las ventajas, ya que nos pueden garantizar una cantidad de privilegios. Por un lado, la escuela rural aragonesa tiene un carácter de interacción social, dónde los padres se involucran en gran cantidad de actividades como puede ser el caso de las obras de teatro, jornadas culturales, etc. y, se encuentran en contacto en todo momento con la escuela y el personal docente.

En muchas localidades no existen monitores especializados para la realización de ciertas actividades extraescolares, por lo que son los propios padres, abuelos o habitantes de la propia localidad quienes se encargan de llevarlo a cabo (Mallada, 2012).

Una de las características que el autor resalta en su artículo es qué estás escuelas están muy vinculadas a la innovación. En muchas escuelas de pueblos se han llevado a cabo proyectos innovadores y, se han introducido metodologías nuevas para comprobar su impacto en el alumnado. Un ejemplo de ello, es el C.R.A de Muniesa en la provincia de Teruel, donde estos dos últimos años se están trabajando la mayor parte de las unidades

por medio de proyectos comprometidos con el entorno en el que se mueven, y, además, trabajando de forma conjunta con las demás localidades que conforman dicha institución educativa.

Según Domingo (2013) “La provincia de Teruel siempre fue rica en la búsqueda y experimentación de modelos y proyectos educativos para la Escuela Rural y, de hecho, los Proyectos de experimentación de la Reforma Educativa sirvieron para trabajar en equipo, y con la ilusión y tesón de estos maestros surgieron los primeros CRA en el curso 1988/1989 (...)”.

La provincia de Teruel se encuentra atravesando una mala etapa en cuanto a despoblación, lo que influye directamente en aspectos como la sanidad y la educación. Esto se ve reflejado en las escuelas, las que han sufrido un descenso en el número de alumnos durante los últimos años, y, en según qué zonas, han desaparecido los centros educativos que existían teniendo que trasladar al alumnado a otras localidades.

### **3.6. LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS COLEGIOS RURALES Y EN UN CRA.**

Uno de los temas más tratados en los diversos trabajos sobre la educación física en la escuela rural o debatido entre los propios docentes es ver las características de este tipo de escuelas como un problema que limita el proceso de enseñanza – aprendizaje, lo que se debería entender como una oportunidad y sacarle el mayor partido al contexto en el que nos encontramos (López, 2002).

Gracia (citado en López, 2002) afirmaba que “un aspecto clave para trabajar en este contexto educativo es conocer las singularidades de la escuela rural y planteárselas como una riqueza con grandes posibilidades de acción”. Como profesionales debemos plantear las actividades con metodologías activas, puesto que resulta más sencillo llevarlas a cabo en aulas con una ratio de alumnos menor que en los colegios urbanos. Es importante conocer el contexto en el que nuestros alumnos se mueven y la forma en la aprender para orientar nuestras actividades docentes hacia unos aprendizajes significativos para ellos. La cultura es algo con lo que los alumnos están constantemente en contacto, por lo que resulta interesante trabajar estos aspectos con ellos en el aula, para profundizar más en aquellos conocimientos por los que los alumnos muestran interés, como pueden ser los Juegos Tradicionales de una localidad o una zona concreta.

Nos encontramos con la necesidad de un cambio en el planteamiento de los docentes aceptando la realidad diferente ante la que nos encontramos y, convirtiéndola en una ventaja para el proceso de enseñanza – aprendizaje, como he comentado anteriormente, una buena forma de hacer frente a ella es adoptando vías o métodos adecuados para la adquisición de los diferentes contenidos de aprendizaje (López, 2002).

La ratio de alumnado como hemos visto anteriormente es bajo, lo que dificultará la realización de contenidos de educación física como pueden ser los Juegos Colectivos. No obstante, realizando modificaciones en este tipo de contenido se pueden trabajar los principios fundamentales de forma más significativa. Además, las Convivencias realizadas en los colegios rurales agrupados es una gran oportunidad para trabajar estos contenidos, y las competencias sociales.

Estas jornadas de convivencia ofrecen la posibilidad de trabajar aquellos aspectos que resulte complicado afrontar en los colegios de las diferentes localidades que conforman los CRA. Además, es una forma de tener conocimiento más profundo de las características de todas localidades, así como las semejanzas y diferencias que presenten. Los alumnos de

forma inconsciente compararan aspectos propios de su localidad con las de los pueblos vecinos, como puede ser la cultura, las costumbres, el estilo de vida, etc.

Nos encontramos en este contexto con grupos de alumnos heterogéneos, tanto a nivel de cultura, aprendizaje como de curso educativo. Lo que parece un gran problema, pero debido a que el alumnado está acostumbrado a ello, como docentes, es más fácil adaptar el currículo a sus necesidades. Un camino sencillo para afrontar este tema es trabajar por medio de actividades con diferentes niveles, de esta manera atendemos a todos los ritmos de aprendizaje, y, además, aprenden los unos de los otros. Es importante realizar continuas adaptaciones en las actividades para que la motivación de todos ellos este en todo momento presente de forma positiva y, se alternen tareas para todas las edades.

El material del medio rural es escaso, pero si trabajamos en un C.R.A. podemos utilizar los diversos materiales de cada localidad y transportarlos de un lugar a otro. Además, al tener una ratio de alumnado menor que en el medio urbano, resulta más sencillo diseñar materiales en la propia asignatura o de forma interdisciplinar con otras. Cabe destacar que contamos con un contexto en el que podemos aprovechar todo lo que nos rodea, es cuestión de utilizar la imaginación y tener un diseño premeditado para que sea útil para nuestro alumnado. Además, en ciertas ubicaciones de las localidades podemos solicitar algún tipo de material a diferentes instituciones (material extraescolar, del ayuntamiento, del gimnasio municipal, etc.)

Cabe destacar que hay bloques de contenidos propios de la asignatura de Educación Física que son más sencillos de trabajar, como he dicho antes, por el contexto que nos rodea. Una de las características del medio rural, y, por tanto, de los colegios rurales agrupados es la cercanía de estos al medio natural. Es importante que los alumnos tengan conocimiento de ello, para aprovecharlo en su tiempo de ocio, y, para concienciarles de la importancia del cuidado del medioambiente. La cultura en estas localidades está muy arraigada, por lo que parece interesante profundizar sobre contenidos propios a ello, como pueden ser Juegos Tradicionales o Bailes Tradicionales.

No deberíamos quedarnos solo en esta cuestión, si no aproximarnos más con los objetivos y finalidades tanto de nuestra programación como del diseño de las diferentes unidades didácticas. No se trata de plantarnos en qué se puede hacer, sino cuestionarnos el por qué hacemos determinadas actividades y la finalidad de todas ellas. Por lo que es necesario un nuevo enfoque curricular que englobe todos estos aspectos de gran interés para la creación de un proceso de enseñanza – aprendizaje significativo para el alumnado (López, 2002).

#### **4. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS**

Los objetivos que pretendo con el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado son los siguientes:

- Realizar una revisión sobre las nuevas metodologías educativas basadas en las competencias utilizadas por los docentes en diversos contextos y el fin de cada una de ellas.
- Revisión sobre el entorno rural y las posibilidades que este nos ofrece en los procesos de enseñanza aprendizaje del alumnado y aplicación de nuevas metodologías en este ámbito.
- Diseñar y poner en práctica una Unidad Didáctica a través de una de estas metodologías en un medio menos conocido como es el medio rural.

## **5. DISEÑO PROYECTO. UNIDAD DIDÁCTICA JUEGOS TRADICIONALES**

### **5.1. DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

La unidad didáctica que a continuación se presenta pretende desarrollar los Juegos Tradicionales desde una metodología basada en el aprendizaje por servicio. Es importante aprovechar el entorno social que rodea a nuestros alumnos para generar aprendizajes contextualizados y significativos.

Al trabajar en un C.R.A resulta más sencillo poner en marcha este tipo de metodologías, el pueblo de cabecera, Muniesa, cuenta con el servicio de una Residencia de mayores, qué, además, se encuentra situada a escasos metros del colegio. Aprovecharemos esta ventaja con la que cuenta el medio rural para llevar a cabo la unidad didáctica. Trataremos de trabajar los contenidos que marcan el currículo y, las competencias sociales y diferentes habilidades que recalcaremos más adelante. Se trata de conocer los juegos tradicionales a través de vínculos sociales con los residentes y el entorno próximo a los alumnos.

Esta unidad se desarrollará durante 11 sesiones que se llevarán a cabo durante 2 semanas lectivas. De esta forma podrán profundizar acerca de los juegos que vayan a desarrollar, indagar en las conversaciones que lleven a cabo con los residentes y desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje significativo para el alumnado.

Esto permitirá a nuestros alumnos tomarán contacto con un tipo de actividades que suelen ser más desconocidas para ellos y las posibilidades que estas tienen dentro del entorno y contexto de su vida cotidiana. Así pues, planteamos esta unidad para ayudarles a conectar de forma directa con la cultura del lugar.

El fin de ella es adquirir los aprendizajes desglosados más adelante y, además, crear una Jornada de Juegos Tradicionales con la Residencia de mayores de la localidad. De esta forma, conocerán también los antecedentes a todos los juegos tradicionales que se trabajarán. Ellos mismos con la ayuda de los mayores de la Residencia construirán poco a poco tanto sus aprendizajes como el evento final de la Unidad. Nuestra función como profesores será guiar al alumnado en el proceso para que entiendan en qué fase de la unidad se encuentran y el por qué.

#### **Contextualización.**

Esta Unidad Didáctica va destinada a los cursos de 5º y 6º de Educación Primaria escolarizados en el pueblo de Muniesa. No obstante, se puede adaptar para cursos inferiores sin ningún problema. En este caso, contaremos con 16 alumnos entre los dos cursos, ya que se trata de los cursos con más alumnos del centro. Estos dos cursos trabajan normalmente en la misma aula, exceptuando algún momento puntual.

Dichos alumnos llevan cursando educación física durante toda la primaria y ya poseen conocimientos de habilidades individuales (lanzamientos, saltos, golpeos...) en sus diferentes niveles de desarrollo motriz.

En esta unidad didáctica se va a trabajar los juegos tradicionales partiendo de la definición de los mismos y, a través del entorno que les rodea, generando su propio aprendizaje a través de la investigación y las relaciones sociales con personas de otras generaciones.

#### **Objetivos didácticos:**

Los objetivos que persigue esta Unidad Didáctica son los siguientes:

- Conocer el contexto social y la cultura de la localidad donde estudian y viven.
- Reflexionar sobre las necesidades de nuestros mayores, y modificar los juegos para que puedan ser practicados por ellos.
- Participar de forma activa en las actividades propuestas por compañeros y miembros de la Residencia de Ancianos.
- Practicar y adquirir habilidades sociales fundamentales para convivir con las personas que le rodean.
- Investigar sobre el Juego y la tradición de su localidad y la de sus compañeros.
- Adquirir los contenidos y aprendizajes fundamentales de forma autónoma generando sus propios estilos de aprendizaje.
- Cooperar con sus compañeros y los mayores de la Residencia de Muniesa para que se realicen las actividades de forma agradable.
- Respetar el nivel de las diferentes habilidades de todos los participantes del Evento.
- Trabajar de forma cooperativa con sus compañeros para generar un aprendizaje significativo y motivador.
- Buscar referencias e información de los juegos que vayan a plantear.
- Comprender desde el principio el fin de la actividad (Jornada de Juegos Tradicionales) para adquirir aprendizajes más significantes.

## 5.2. RELACIÓN DE ELEMENTOS CURRICULARES. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (EAE), COMPETENCIAS CLAVE (CC), E INDICADORES DE LOGRO.

Tabla 1: Relación Criterios, Estándares, Procedimientos e instrumentos con los objetivos.

Crit.	EAE	Procedimientos	Instrumentos	%	Objetivos Materia	Objetivos etapa	BC	CC.C
Cri.EF.3.1.  Resolver encadenamientos de situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades	Est.EF.3.1.3.  Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas,	Prueba de ejecución	Escala de apreciación numérica	10%	Adquirir, enriquecer y perfeccionar acciones motrices elementales, y construir otras más complejas, a fin de adaptar sus conductas a situaciones y medios variados, identificando la	Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal,	Bloque de contenidos 3:  Acciones motrices de cooperación y cooperación – oposición	CAA  CMCT

motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz, en actividades físico deportivas	aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.				finalidad, los criterios de éxito y los resultados de sus acciones.	curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor		
<p>Cri.EF.3.3.</p> <p>Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas de acción para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p>	<p>Est.EF.3.3.1.</p> <p>Utiliza los recursos adecuados para resolver con éxito situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices (de oposición o cooperación o cooperación-oposición).</p>	Prueba de ejecución	Escala de apreciación numérica	10%	Conocer y practicar juegos y actividades deportivas, con diversas formas de interacción y en diferentes contextos de realización, aceptando las limitaciones propias y ajenas, aprendiendo a actuar con seguridad, trabajando en equipo, respetando las reglas, estableciendo relaciones equilibradas con los demás y desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad	Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor	<p>Bloque de contenidos 3:</p> <p>Acciones motrices de cooperación y cooperación – oposición</p>	<p>CAA</p> <p>CMCT</p>
	<p>Est.EF.3.3.2.</p> <p>Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales para proceder más eficazmente en el juego modificado.</p>	Prueba de ejecución		10%				<p>CAA</p> <p>CMCT</p>
<p>Cri.EF.6.4.</p> <p>Relacionar y generalizar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.</p>	<p>Est.EF.6.4.2.</p> <p>Reconoce y valora la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices que emplea el individuo para realizar cualquier actividad físico deportiva y artístico-expresivas</p>	Observación directa	Lista de control	10%	Adquirir conocimientos, capacidades, actitudes y hábitos que les permitan incidir de forma positiva sobre la salud e iniciar adecuadamente la gestión de su vida física.		<p>Bloque de contenidos 6:</p> <p>Gestión de la vida activa y valores</p>	CMCT

<p>Cri.EF.6.7.</p> <p>Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.</p>	<p>Est.EF.6.7.1.</p> <p>Respetar la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase y pide y/u ofrece ayuda cuando es necesario para el buen desarrollo de las sesiones.</p>	Observación directa	Lista de control	20%	<p>Conocer y practicar juegos y actividades deportivas, con diversas formas de interacción y en diferentes contextos de realización, aceptando las limitaciones propias y ajenas, aprendiendo a actuar con seguridad, trabajando en equipo, respetando las reglas, estableciendo relaciones equilibradas con los demás y desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando en todo caso, discriminaciones por razones personales, de sexo, sociales y culturales.</p>	<p>aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.</p>	<p>Bloque de contenidos 6:</p> <p>Gestión de la vida activa y valores</p>	CSC
<p>Cri.EF.6.8.</p> <p>Conocer, practicar y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas del contexto general y/o del entorno próximo aragonés.</p>	<p>Est.EF.6.8.2.</p> <p>Practica juegos, juegos tradicionales aragoneses, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas y reconoce y valora su riqueza cultural, historia y origen</p>	Observación directa	Lista de control	10%	<p>Conocer, practicar y valorar actividades físicas, deportivas y artísticas propias de Aragón.</p>	<p>Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.</p>	<p>Bloque de contenidos 6:</p> <p>Gestión de la vida activa y valores</p>	CCEC
<p>Cri.EF.6.13.</p> <p>Demostrar un comportamiento</p>	<p>Est.EF.6.13.1.</p> <p>Tiene interés por mejorar la</p>	Prueba de ejecución	Escala de apreciación numérica	10%	<p>Conocer y practicar juegos y actividades deportivas, con</p>	<p>Conocer y apreciar valores y las normas</p>	<p>Bloque de contenidos 6:</p>	

personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	competencia motriz en las diferentes situaciones motrices que se presentan.			10%	diversas formas de interacción y en diferentes contextos de realización, aceptando las limitaciones propias y ajenas, aprendiendo a actuar con seguridad, trabajando en equipo, respetando las reglas, estableciendo relaciones equilibradas con los demás y desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando en todo caso, discriminaciones por razones personales, de sexo, sociales y culturales.	convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.	Gestión de la vida activa y valores	CAA
	Est.EF.6.13.2.  Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores (de manera individual o en trabajo en equipo) con espontaneidad y creatividad.							CIEE

## 5.2.2. EXPLICACIÓN DE LA RELACIÓN ENTRE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, INDICADORES DE LOGRO Y COMPETENCIAS CLAVE (CC).

Tabla 2: Concreción de los Estándares de aprendizaje, competencias claves e indicadores de logro.

UNIDAD	CONCRECIÓN DE CE	CC	INDICADORES DE LOGRO
<b>JUEGOS TRADICIONALES</b>	Est.EF.3.1.3.	CAA CMCT	Adapta las habilidades motrices básicas a los diferentes juegos tradicionales
	Est.EF.3.3.1.	CAA CMCT	Utiliza los recursos adecuados para resolver con éxito las diferentes situaciones motrices



	Est.EF.3.3.2.	CAA CMCT	Realiza combinaciones de habilidades según el contexto y las reglas del Juego Tradicional que se practique.
	Est.EF.6.4.2.	CMCT	Participa y tiene iniciativa en situaciones motrices reconociendo y valorando su importancia para cualquier actividad.  Respeto de las normas básicas.
	Est.EF.6.7.1.	CSC	Respeto las diferentes realidad corporales y niveles entre los niños/as de clase y pide y/u ofrece ayuda cuando es necesario.
	Est.EF.6.8.2.	CCEC	Practica las actividades relacionadas con los juegos tradicionales valorando su riqueza cultural, historia y origen.
	Est.EF.6.13.1.	CAA	Interés por mejorar en la competencia motriz en las situaciones que se presentan.
	Est.EF.6.13.2.	CAA	Autonomía ante diferentes situaciones resolviendo problemas motores (individuales o en grupo) con espontaneidad y creatividad.

### 5.3. CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística

Dicha competencia hace referencia a utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita. Nuestra unidad didáctica pretende trabajar las destrezas y conocimiento de estas habilidades para comunicarse con sus iguales y con las personas con las que vayan a trabajar durante la propuesta (miembros de la comunidad educativa, personas de la Residencia, familias etc....) Además, qué escuchando a los demás también desarrollarán nuevas formas de comunicación, códigos y habilidades lingüísticas.

- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Esta competencia está directamente relacionada con nuestra Unidad. El aprendizaje por Servicio pretende construir un conocimiento por medio de la socialización, de la interacción con el mundo que no rodea.

Es por esto, que nuestra Unidad Didáctica contribuye a la adquisición de aquellas habilidades que utilizamos para interactuar con el mundo físico, en nuestro caso, los aspectos relacionados con la acción humana. Durante el desarrollo de la parte principal, observaremos como estas habilidades se han puesto en práctica a la hora

del diseño de los juegos que llevarán a cabo en la Residencia. Dichos juegos tendrán que ir dirigidos para todos los participantes, por lo que la información que extraigan tendrá mucha importancia.

- Competencia social y ciudadana

Uno de los objetivos principales de esta unidad es que se comprenda la realidad social en la que vivimos, cooperar y convivir con ella. Precisamente esto nos dice la competencia social y ciudadana, con nuestro proyecto integraremos todos los conocimientos provenientes de cada realidad social, acercándonos con el juego, a la realidad que antiguamente vivía nuestro entorno. No se trata de conocer y jugar a juegos tradicionales, si no de comprender por qué se crearon, quién lo practicaba y de qué forma, de manera que nos acerquemos a esa realidad que los alumnos no han podido vivir.

- Competencia cultural y artística

Podemos ligar esta competencia con la idea anterior, ya que el conocimiento de dichos juegos tradicionales llevará a los alumnos a valorar la cultura en la que se están desarrollando, utilizándolas como una gran fuente enriquecedora para su propio aprendizaje y el del entorno que les rodea. Además, las habilidades artísticas también entran en juego a la hora del diseño de los juegos, de las diferentes formas de llevarlos a cabo y la creación de diferentes materiales apropiados para el desarrollo de las actividades que se generen.

Se pretende que los alumnos tomen conciencia de la cultura que les rodea y verla como propia, por lo que introducir materiales diseñados por ello puede acercarle más a la cultura en la que se mueven, además, de conocer las diferentes culturas que tienen sus compañeros.

- Competencia para aprender a aprender

La unidad didáctica que a continuación presentaré, pretende durante el desarrollo de las sesiones enlazar diferentes aprendizajes para que los propios alumnos generen su propio conocimiento. La idea es que cómo profesores guiemos en este camino a nuestro alumnado para que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea eficaz, pero al final ellos mismos generen sus propias habilidades para construir su propio conocimiento. Es importante que el alumnado comprenda en todo momento el porqué de las diferentes tareas para que entren en juego las competencias que anteriormente hemos citado.

Es importante que el alumno sepa lo el conocimiento inicial que tiene sobre el tema para, a partir de ahí, generar aprendizajes nuevos. En nuestro caso, partir del juego y que ellos mismos se aproximen hacia los juegos tradicionales de su cultura y de la de sus compañeros.

Para que el aprendizaje sea significativo debemos dejar que los alumnos aprendan haciendo, es decir, qué con el propio material que ellos generen durante la unidad (juegos, material de juegos, entrevistas...) obtengan la información necesaria para generar un conocimiento significativo para cada uno de ellos.

- Autonomía e iniciativa personal

La unidad pretende contribuir en esta competencia de manera que los alumnos sean capaces de transformar sus propias ideas en acciones, es decir, que a través de la información que extraigan de las entrevistas, conversaciones, etc.... con el entorno generen su propio juego. Para ello, se trabajarán habilidades como el diseño previo, el análisis de las posibilidades, buscar soluciones etc....

Una de las habilidades importantes que persigue esta competencia cuando hablamos de un ámbito más social es la empatía. Uno de los objetivos que se persiguen en esta unidad se engloba sobre este valor, la capacidad de ponernos en el lugar de los demás, de ver lo que nos rodea desde otros ojos y generar un conocimiento con ayuda de diferentes personas. Por medio del diálogo y la práctica de juegos tradicionales pretendemos generar en nuestros alumnos esta empatía, para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje y alcanzar habilidades propias de otras competencias.

#### **5.4. APRENDIZAJES DE LA ACTIVIDAD**

##### *Motrices: Vinculados a la actividad del Bloque 3. Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición*

Podemos enumerar los siguientes extraídos de los contenidos de la Orden de 16 de junio de 2014 (BOA 20 de junio):

- Actividades de cooperación: actividades adaptadas a los juegos tradicionales.
- Ajuste de la motricidad a la de los demás, sincronización de acciones, utilización común de estrategias básicas de Proyectos de curso o centro: desafíos cooperativos para todos y todas, jornadas de juegos para todos y todas, etc.
- Actividades de cooperación-oposición: Algunos juegos tradicionales, juegos en grupo.

##### *No motrices: Bloque 6. Gestión de la vida activa y valores*

Podemos enumerar los siguientes extraídos de los contenidos de la Orden de 16 de junio de 2014 (BOA 20 de junio):

- Las capacidades físicas básicas. Conocimiento, identificación y valoración, reconociendo su influencia en la mejora de las habilidades motrices
- Uso correcto de materiales y espacios.
- Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás mostrando una actitud crítica hacia el modelo estético-corporal socialmente vigente.
- Valoración y aceptación de la diferencia de niveles de competencia motriz entre las diferentes personas y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios.
- La actividad física, el juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales. Reconocimiento e identificación de diferentes tipos de actividades.
- Práctica de actividades de distintas culturas, especialmente los de las presentes en el entorno aragonés, y reconocimiento de su riqueza cultural, historia y origen.
- Iniciativa para solucionar los conflictos y utilización, como medio para ello, del diálogo y las normas básicas de comunicación social.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.

## 5.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Durante la unidad didáctica nos encontramos varias fases dónde los alumnos van a tener que desarrollar diferentes estrategias para llevar al objetivo final, una representación.

Mencionaremos a las situaciones que conforman la unidad didáctica:

- Sesión 1: Es una toma de contacto con el juego tradicional. A través de una lluvia de ideas conoceremos el punto de partida de nuestro alumnado. Partiremos del concepto general de juego, que entienden por ello, juegos que conozcan, y a partir de estas ideas los guiaremos hasta hablar del juego tradicional. Para ello, durante la primera sesión plantearemos diferentes preguntas de carácter general para que tras esta indaguen más sobre el tema, en casa, con sus familiares o con personas que conozcan del entorno. Dichas preguntas serán creadas entre todos ellos, agruparemos al alumnado en pequeños grupos para una posterior puesta en común con el gran grupo. Los grupos serán heterogéneos en cuanto a edad y cultura. Para enfocar el tema de las preguntas partiremos de dos preguntas en común a todos los grupos: ¿Qué son los juegos tradicionales? ¿Qué juegos practicaban antiguamente en vuestras casas en los momentos de ocio?

Cada miembro del grupo aportará una pregunta distinta para completar el cuestionario que cada uno se llevará a su casa y tendrá que completar informándose con quien considere preciso.

- Sesión 2: Para continuar con la sesión anterior se llevará a cabo la puesta en común, cada grupo realizará y responderá a las preguntas creadas a través de un portavoz. Otro del grupo apuntará en la pizarra por medio de términos aquellas ideas que entre el grupo clase extraigan de cada pregunta. Nombrarán los juegos seleccionados para categorizarlos posteriormente entre todos. Una vez que todos los grupos hayan realizado su aportación, se volverán a reunir, y entre todos los juegos que hayan surgido elegirán uno para llevarlo a cabo entre todos, diseñarlo y preparar el material necesario.

Antes del diseño, dividiremos el pequeño grupo en parejas, cada una de ellas contará con un “mentor” de la Residencia de Mayores, lo entrevistarán de forma que extraigan ideas acerca de cómo adaptar los juegos pensados para que puedan realizarlos y ponerlos en práctica en la Residencia.

- Sesión 3: Esta sesión estará dedicada para ir a realizar las entrevistas a la Residencia de Muniesa. Para ello, cada pareja llevará su cuaderno de trabajo (en el que hayan realizado todo de las sesiones anteriores) y, completarán con ayuda de las entrevistas que realicen a sus “mentores” las preguntas y curiosidades generadas en las sesiones anteriores.

Es importante que durante esta sesión los alumnos ya tengan un conocimiento general sobre los Juegos Tradicionales, así, durante las entrevistas se centrarán en curiosear sobre los Juegos que practicaban sus mentores años atrás y profundizar sobre la información extraída durante las sesiones. La entrevista la realizarán ellos solos con su mentor, los profesores que participen irán pasando por cada grupo para comprobar que no se desvíen del tema principal, y si es así, volver a guiarlos hacia información relevante.

- Sesión 4 y 5: Estas dos sesiones serán seguidas, ya que el horario que conforma el centro cuenta con dos clases seguidas de la misma asignatura, Educación Física. Esta asignatura la utilizaremos de forma interdisciplinar para diseñar de forma clara el Juego Tradicional que posteriormente se llevará a cabo en la Residencia.

En primer lugar, los pequeños grupos se agruparán para poner en común lo extraído de las entrevistas, pensar en el material que van a necesitar para construir aquellos utensilios que necesiten para desarrollar su actividad y, establecer las diferentes reglas de juego para su desarrollo. Es importante que los alumnos tengan claro su juego, su contextualización, y si no es así, deben poner medios para indagar más sobre ello, ya que será uno de los indicadores que utilizaremos para la evaluación de la tarea.

La contextualización de un juego es de vital importancia para poder comprender el juego en su totalidad. Una vez que todos tienen contextualizado su juego con sus normas, su material a diseñar y el objetivo que pretende, lo pondrán en común con sus compañeros para asegurarse de que será comprendido por todos y se podrá llevar a cabo para todas las edades que participen en él.

Antes de llegar a la actividad final de las sesiones, los alumnos probarán sus ideas de forma práctica, utilizando los materiales que encuentren en “el cuarto de material” o con los objetos que tengan al alcance en el patio.

Para concluir con esta doble sesión deben realizar una ficha (Anexo I: Ficha Juegos Tradicionales) en la que expongan su juego de forma clara, dicha ficha será entregada a los mentores de cada subgrupo de forma que trabajen con ello en la Residencia, y cuando se lleve a cabo la presentación formal por parte de los alumnos resulte más fácil ponerlo en práctica todos juntos. Como tarea para casa, tendrán que llevar para la próxima sesión, aquellos materiales que tengan en casa reciclados (botellas, bricks...)

- Sesión 6 y 7: Estas sesiones estarán dirigida a la construcción de material necesario para los diferentes juegos diseñados y el cartel promocional de la Jornada de Juegos Tradicionales. Se trabajarán en el área de Plástica. Trabajarán en los subgrupos, cada uno con su actividad creada, de forma cooperativa. Durante estas sesiones el Juego Tradicional a llevar a cabo debe estar seleccionado y contextualizado en la Ficha. Por tanto, con los materiales que aporten cada uno de sus casas ya podrán elaborar los diferentes utensilios necesarios para desarrollar sus juegos tradicionales.

Primero deben conocer cuáles son los objetos tradicionalmente usados, y por medio de su imaginación pensar en cómo podrán construirlo con el material disponible. Cada uno de los integrantes del grupo escribirá los diferentes objetos a construir, y los pasos para realizarlos.

Una vez que tienen la idea general clara, el profesor/a supervisará las fases para comprobar si es posible realizarlo. Una vez que el profesor/a de el visto bueno a las ideas de los diferentes grupos (o realice los cambios que considere oportunos) se pondrán a construir. Para esto, tendrán que pactar previamente que va a realizar cada uno y de qué forma, de esta manera trabajarán de forma cooperativa y eficaz.

Una vez realizados el material de los Juegos Tradicionales es importante que tengan en cuenta también por las personas que van a pasar, por lo que tendrán que

estabilizarlos para que sean eficaces en el juego. Toda esta construcción estará supervisada por el profesor/a, de manera que sea útil para las siguientes sesiones de Educación Física.

Por último, los alumnos diseñarán el cartel que promocionará la Jornada de Juegos Tradicionales, cada grupo en consenso aportará una idea para este y la plasmarán en un borrador para después, de forma conjunta y con ayuda del profesor, decidir cómo será el diseño del cartel y realizarlo con la aportación de todos los alumnos.

- Sesión 8 y 9: Se realizarán en la asignatura de Educación Física, con el fin de evaluar de forma objetiva los aprendizajes obtenidos y la puesta en práctica. Cada subgrupo presentará su juego tradicional, así como el material preparado para ello (cómo se ha realizado, que han utilizado, para qué se utilizará en el juego...). Se realizará un circuito con los juegos creados para que ellos mismos lo pongan en práctica conforme las reglas establecidas.

De esta manera, los alumnos indagarán más sobre cómo presentar sus juegos y la práctica de estos, para que las últimas sesiones resulten más significantes para su aprendizaje. El profesor evaluará aquí los ítems relacionados con el Bloque 3, ya que le resultará más fácil y sencillo de abordar.

- Sesión 10 y 11: Jornada de convivencia y juego con la Residencia de Ancianos. Jornada de Convivencia en la Residencia de Mayores de Muniesa, (Actividad Complementaria desarrollada en el punto 5.7.)

## **5.6. METODOLOGÍA, MATERIALES, RECURSOS DIDÁCTICOS Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

### **5.6.1. METODOLOGÍA**

Una de las variables a tener en cuenta antes de llevar a cabo una Unidad Didáctica es la metodología, o lo que es lo mismo, el camino que vamos a seguir en el proceso de enseñanza aprendizaje a lo largo de la Unidad.

Esta unidad está diseñada para llevarla a cabo por medio del Aprendizaje por Servicio, una metodología de aprendizaje del siglo XX y que poco a poco es más utilizada por los docentes en sus programaciones didácticas. El fin es poner en marcha aquellas habilidades y competencias necesarias para trabajar en un determinado contexto, en nuestro caso, la Residencia de Mayores de la localidad en la que se va a llevar a cabo.

En este caso, se pretende que los alumnos siendo participantes activos y principales de la Unidad aprendan de personas cercanas a ellos, que entre otras cosas tienen en común una cultura y una tradición.

La necesidad principal que involucra este proyecto es el conocer diferentes juegos tradicionales que se han llevado a cabo durante muchos años en la localidad, y, transformarlos para que se puedan llevar a la práctica en la actualidad por el público que se desee.

Además, es una oportunidad para trabajar diferentes habilidades motrices y actividad física por parte de alumnos y residentes lo que siempre resulta beneficioso para la salud.

Es una manera de que los alumnos reflexionen sobre los conocimientos adquiridos y de qué manera se pueden llevar a la práctica para cualquier tipo de generación.

Para resumir la idea y el objetivo general que engloba a esta Unidad didáctica podemos decir, tal y cómo nos transmitían Baqueró y Majó (en Blázquez, 2017) que “desde la escuela es preciso que se activen procesos que influyan en la cultura de participación, de esta manera, nuestro alumnado aprende mejor participando activamente en la construcción de sus conocimientos, involucrándose y aportando ideas para mejorar el entorno a través de trabajos a la comunidad”.

### **5.6.2. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

El desarrollo de la Unidad didáctica como hemos podido ver es un proceso progresivo en el que los alumnos son los encargados de construir su propio conocimiento con la guía del profesor. En este caso, los materiales para el desarrollo de la de los diversos juegos tradicionales serán fabricados y transformados por el propio alumno. Ellos son los encargados de traer de sus casas aquellos materiales de su vida diaria (bricks, cartones, botellas...) que consideren oportunos para la fabricación de los diversos materiales necesarios para el desarrollo de su juego.

En clase de Plástica y de forma interdisciplinar fabricarán estos materiales con la ayuda de su profesor de manera que sean útiles y eficaces para las siguientes sesiones de práctica. De este modo haremos ver a nuestros alumnos las múltiples opciones que nos pueden dar cualquier objeto rutinario reutilizándolo y convirtiéndolo, en este caso, en un material necesario para el desarrollo de los Juegos Tradicionales que ellos mismos adapten en función del original.

De forma paralela, como profesores, debemos otorgar aquellos recursos didácticos complementarios a las destrezas, habilidades y conocimientos que nuestro alumnado trabaje en cada momento. A continuación, nombraremos aquellos recursos utilizados por el profesorado en cada una de las sesiones:

- Sesión 1:
  - Cuestionario en el cuaderno de trabajo de cada alumno
- Sesión 2:
  - Pizarra
  - Cuaderno trabajo
- Sesión 3:
  - Cuaderno de trabajo
- Sesión 4 y 5:
  - Cuaderno de trabajo
  - Ficha Anexo I: Juegos Tradicionales
- Sesión 6 y 7:
  - Materiales reciclados de casa
  - Cuaderno de trabajo
  - Cartulinas
  - Cartel para promocionar el evento
- Sesión 8 y 9:
  - Ficha Anexo I: Juegos Tradicionales
  - Material construido para práctica de los juegos
  - Cuaderno de trabajo
- Sesión 10 y 11:

- Co-evaluación del evento (Anexo III: Valoración Jornada Juegos Tradicionales)
- Ficha Anexo I: Juegos Tradicionales
- Material construido para práctica de los juegos.

### **5.6.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

La atención a la diversidad de estos cursos se centra en aquellos alumnos que presentan un desconocimiento de la cultura de la localidad ya que pertenecen a otras culturas. Esta Unidad Didáctica es una oportunidad de adquirir los conocimientos formales de la actividad, pero, además, ser partícipes de la tradición y cultura que se practica en la localidad en la que actualmente se encuentran.

Al tratarse de una unidad didáctica en el que la autonomía de nuestro alumnado juega un papel esencial, atenderemos a estos problemas por medio de la agrupación del alumnado de forma consciente. Para ello, cada subgrupo contará con un alumnado heterogéneo en cuanto a niveles, y, en todo momento estarán supervisados por el profesor o los participantes del proyecto.

La participación en las entrevistas durante la unidad es una manera de acercar a aquel alumnado que proviene de otros lugares a la cultura propia del contexto en el que actualmente se desenvuelven. Al tratarse de una localidad con un número pequeño de habitantes la cercanía con estos es mayor, por lo que no les resultará complejo informarse o comunicarse con ellos. Para ello, es importante resaltar la importancia de que todos los miembros de los grupos deben extraer información relevante de entorno, o bien por medio de los habitantes o acudiendo a los lugares públicos de la localidad.

Cabe destacar que en todo momento los alumnos estarán guiados además de por el profesor, por su cuaderno diario en el que en cada sesión apuntarán las ideas principales que se hayan sacado de forma común (o bien por los subgrupos, o, en general con el grupo clase inclusive el profesor). Para el diseño del juego tradicional cada subgrupo contará con un modelo de ficha (el mismo para todos) de forma que en todo momento tengan su juego contextualizado y puedan indagar en él más cuando estén en casa.

En nuestro caso, no contamos con ningún alumno que presente necesidades educativas especiales, en caso de que así fuese, se trata de una Unidad Didáctica sencilla, en la que la autonomía de los propios alumnos genera en ellos una motivación extra, por lo que sería fácil reorientar las sesiones para que se llevarán a cabo por todo tipo de alumnado.

El objetivo de la Unidad didáctica es integrar a todo el alumnado de manera activa ya que son ellos mismos quien diseñara su Juego Tradicional adaptándolo al nivel de todos los participantes, para ello, deben trabajar de forma cooperativa comunicándose y teniendo claras las diferentes pautas de trabajo.

### **5.7. EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA, CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN**

Tabla 3: Relación criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación.



<b>Crit</b>	<b>EAE</b>	<b>Instrumentos (%)</b>
<p>Cri.EF.3.1.</p> <p>Resolver encadenamientos de situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz, en actividades físico deportivas</p>	<p>Est.EF.3.1.3.</p> <p>Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas, aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.</p>	<p>Escala de apreciación numérica</p>
<p>Cri.EF.3.3.</p> <p>Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas de acción para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p>	<p>Est.EF.3.3.1.</p> <p>Utiliza los recursos adecuados para resolver con éxito situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices (de oposición o cooperación o cooperación-oposición).</p>	<p>Escala de apreciación numérica</p>
	<p>Est.EF.3.3.2.</p> <p>Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales para proceder más eficazmente en el juego modificado.</p>	
<p>Cri.EF.6.4.</p> <p>Relacionar y generalizar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.</p>	<p>Est.EF.6.4.2.</p> <p>Reconoce y valora la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices que emplea el individuo para realizar cualquier actividad físico deportiva y artístico-expresivas</p>	<p>Lista de control</p>
<p>Cri.EF.6.7.</p> <p>Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.</p>	<p>Est.EF.6.7.1.</p> <p>Respetar la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase y pide y/u ofrece ayuda cuando es necesario para el buen desarrollo de las sesiones.</p>	<p>Lista de control</p>
<p>Cri.EF.6.8.</p> <p>Conocer, practicar y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas del contexto general y/o del entorno próximo aragonés.</p>	<p>Est.EF.6.8.2.</p> <p>Practica juegos, juegos tradicionales aragoneses, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas y reconoce y valora su riqueza cultural, historia y origen</p>	<p>Lista de control</p>
<p>Cri.EF.6.13.</p> <p>Demostrar un comportamiento personal y</p>	<p>Est.EF.6.13.1.</p> <p>Tiene interés por mejorar la competencia motriz en las</p>	<p>Escala de apreciación numérica</p>

social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	diferentes situaciones motrices que se presentan. Est.EF.6.13.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores (de manera individual o en trabajo en equipo) con espontaneidad y creatividad.	
--	--	--

La evaluación de la Unidad didáctica que se presenta, se podría dividir en tres partes:

- **Evaluación diagnóstica inicial:** El fin de este tipo de evaluación es conocer el nivel de partida de nuestro alumnado de las diferentes competencias que se van a trabajar durante la Unidad. Para ello, utilizaré una escala de apreciación numérica, la misma que se utilizará el día del evento final para evaluar el progreso de cada uno de nuestros alumnos por medio de la observación directa. En el “ANEXO II: EVALUACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA” encontraremos el instrumento de evaluación con los indicadores de logro y el nivel de adquisición de estos.
- **Evaluación formativa:** el fin de esta evaluación es ver el progreso de nuestro alumnado a lo largo de la Unidad didáctica. En este caso se valorarán aquellos criterios relacionados con la actitud, por medio de la observación directa. El profesor contará con una lista de control en el que cada sesión evaluará los diferentes criterios en el caso de cada alumno. En el “ANEXO II: EVALUACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA” podemos ver los instrumentos que se van a utilizar durante la Unidad.
- **Evaluación sumativa:** Por último, con el fin de evaluar conforme a todo lo trabajado durante la unidad y valorando el progreso de cada uno de nuestros alumnos. Se realizará la evaluación sumativa para extraer la calificación final del módulo. Para ello, tendremos en cuenta los instrumentos con los que hemos trabajado durante el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje. Antes de extraer esta calificación, volveremos al instrumento utilizado en la primera sesión y valoraremos los aprendizajes adquiridos por nuestro alumnado. Para ello, y con ayuda de lo observado durante todas las sesiones, volveremos a rellenar la escala de apreciación numérica para comprobar que nuestro alumnado ha alcanzado los objetivos propuestos previamente y han enriquecido los contenidos trabajados. Además, se valorará el trabajo realizado por cada grupo en la elaboración de su juego tradicional, por medio de la ficha de contextualización que realizarán ellos mismos.

A continuación, detallaremos el valor porcentual de cada instrumento y de los ítems que lo conforman:

- Registro anecdótico actitudinal: 40%
- Escala de apreciación numérica final: 50%
- Ficha Juego Tradicional contextualizado: 10%

## 5.8. TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES

- **La expresión oral y escrita:** es uno de los elementos transversales más relevantes durante el desarrollo de esta unidad didáctica. La expresión escrita es indispensable para el desarrollo de esta puesto que el diseño de la Ficha de Juegos tradicionales es de los documentos más importantes de la UD, para comprender y realizar las diversas tareas. Por otro lado, es importante saber transmitir lo que se desea hacer tanto a los compañeros como a los residentes tanto de forma oral, como escrita.
- **La comprensión lectora:** De forma que tiene gran importancia la expresión oral y escrita, la lectura cobra la misma importancia, en primer lugar, para comprender los documentos de los juegos tradicionales del grupo de trabajo y saber cómo ponerlo en práctica, y, también, si necesitan consultar alguna fuente de información procedente de la tradición. En la biblioteca municipal del pueblo cuentan con gran variedad de libros en los que plasman juegos tradicionales de la localidad o del entorno cercano.
- **Excelencia y equidad como soportes de la calidad educativa:** el desarrollo de la unidad se centra (entre otras cosas) en relacionarse tanto con compañeros como los mayores de la Residencia y de casa. Es por ello que de forma transversal trabajaremos por que comprendan la igualdad, entre ellos, y entre personas que van a practicar los Juegos que tienen edades avanzadas y su motricidad no es igual que la de los niños.
- **Igualdad efectiva entre hombres y mujeres:** durante el desarrollo de las entrevistas, búsqueda de información fuera del contexto y el evento, nuestros alumnos se encontrarán con diversos Juegos y personas que les den información sobre estos. Es probable que se enfrenten a juegos que en sus días practicaban solo hombres o mujeres. Por esto, es importante trabajar con este contenido transversal para que comprendan la evolución y verán, que, aunque tradicionalmente ciertos juegos estaban dirigidos a un sexo u otro pueden ser practicados sin distinción por cualquier persona.

## 5.9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

### 5.9.1. PLANIFICACIÓN JORNADA DE CONVIVENCIA JUEGOS TRADICIONALES

#### 5.9.1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA LOCALIDAD DE LA JORNADA. MUNIESA (TERUEL)

El evento que a continuación se presenta se llevará a cabo en la localidad turolense de Muniesa, la cual cuenta con 700 habitantes aprox. y un 15% de población de otras culturas. Cuenta con diversos servicios: panaderías, supermercado, carnicerías, restaurante y bares. Además, cuenta con el servicio de la Residencia de mayores “Miguel de Molinos” desde 2006.

La economía del pueblo siempre ha estado basada fundamentalmente en la agricultura y en la ganadería lo que explica que existan una gran variedad de juegos tradicionales relacionados con estas actividades.

Los juegos tradicionales han estado vinculados al pueblo desde muchos años atrás gracias a las Fiestas Populares celebradas durante el mes de agosto, en las cuales se produce un incremento de población considerable. En estas Fiestas Populares destaca, entre otros eventos, el torneo de Juegos tradicionales. Se trata de un campeonato entre las “cuadrillas” que forman el pueblo, en el que se enfrentan a diversos Juegos tradicionales (lanzamiento de hueso de oliva, Tiro de la Soga, Lanzamiento de alpargata, lanzamiento de pica,).

El pueblo también cuenta con diferentes zonas deportivas, muchas de ellas permanecen desde décadas atrás de su construcción, como son el frontón, el parque de la petanca y el campo de fútbol. En estas, a día de hoy, siguen practicando los deportes o juegos tradicionales que practicaban muchas generaciones y en las que habitualmente nos podemos encontrar con personas de edad avanzada pasando la tarde.

#### **5.9.1.2. PLANIFICACIÓN DEL EVENTO**

En primer lugar, hablaremos de la temporalización del evento. Previamente al evento que se realizará en las últimas sesiones de la unidad los alumnos habrán indagado ya en aquellos aspectos que engloban tanto la tarea final como las que van llevando a cabo. Es importante que nuestros alumnos tengan en cuenta el día del evento para las tareas que se desarrollen anteriormente. De esta manera les resultará más sencillo participar de forma activa en el evento como los participantes de la residencia, teniendo en cuenta las limitaciones de todos y del espacio con el que van a contar.

Para ello, como hemos hablado anteriormente, nuestros alumnos estarán en contacto continuo con la residencia. Por otra parte, es importante como profesores la comunicación con los miembros de la Residencia para tener clara la organización y las oportunidades que nos ofrecen. Antes del diseño de esta Unidad tuvimos una reunión con el personal del centro para informar acerca de la actividad que queríamos llevar con ellos. De este modo, ellos se encargaron de transmitírselo a los ancianos de la Residencia y trabajar con ellos en las diversas actividades que realizan en dicho lugar. A partir de aquí, y teniendo claro por ambas partes el desarrollo de las diferentes actividades de la unidad, de forma paralela empezamos a trabajar todos (comunicándonos en todo momento, alumnos-ancianos, profesores-trabajadores de la Residencia)

Tanto los alumnos con los residentes tendrán que diseñar su Juego Tradicional y los materiales que necesiten previamente a este día. También los pondrán en práctica con sus compañeros para comprobar que se pueden realizar con éxito y que el día del Evento todo vaya bien. Es importante trabajar gradualmente desde el conocimiento de los propios Juegos Tradicionales para que no les resulte complicado contextualizarlos y llevarlos a cabo. Profesores y miembros de la residencia determinarán el número de postas que habrá durante la Convivencia y los juegos que se realizarán en cada una de ellas, de forma que prevean con anterioridad la duración de dicho Evento.

Es importante la coordinación previa entre ambas partes para que resulte más fácil para los participantes de los Juegos, de esta manera se involucrarán más en la actividad y obtendrán un proceso de enseñanza-aprendizaje más significativo.

Las tareas del día del evento serán el resultado obtenido tras el trabajo en las sesiones anteriores, se resumirá como el día del Juego, en el que todos los participantes expondrán su Juego Tradicional al resto de grupos para ponerlo en práctica. Además, serán los encargados de ubicar su juego y determinar el terreno en el que se va a llevar a cabo. Previamente se habrán delimitado los espacios por parte de los profesores y los integrantes de la Residencia.

Cada grupo de trabajo tiene que tener claro el contexto de su juego, así como las normas y la forma en la que se lleva a la práctica. Al profundizar durante las tareas previas en ellos, les resultará más sencillo explicarlo y contextualizarlo, por lo que es de gran importancia el trabajo previo a este día.

La Jornada de Convivencia es de fin social, por lo que también tiene importancia el conocimiento extraído de las diferentes personas que participarán en el evento. Es una forma de que nuestros alumnos se acerquen a la realidad social en la que se mueve su localidad, así como las costumbres y la tradición de la cultura en la que conviven.

Por último, al finalizar el evento se realizará una co-evaluación entre los participantes de los juegos, de forma que cada grupo determine el grado de satisfacción de los juegos, si se ha comprendido la explicación de sus compañeros y si han adquirido alguna estrategia para conseguir el objetivo de cada uno de ellos.

#### **5.9.1.3. PROMOCIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA JORNADA**

En una localidad tan pequeña como es Muniesa la promoción y comunicación resulta muy eficaz, tanto por la cercanía personal de los habitantes como los diferentes medios de transmisión que cuenta el pueblo. En primer lugar, la clase de plástica se utilizará tanto para la construcción de los materiales de los juegos como para la elaboración conjunta de un cartel promocional. Para que los alumnos conozcan cómo realizarlo les enseñaremos una gran variedad de carteles que anteriormente se encontraban colgados en el tablón de anuncios del Ayuntamiento de Muniesa.

Las orientaciones que el profesor dará tras la visualización de los carteles serán tres principalmente: debe aparecer el lugar y la hora del evento, el nombre del evento (Jornada de Juegos Tradicionales de Muniesa) y los participantes de este (Residencia y colegio). Antes de hacer el cartel original, de forma conjunta, realizarán un borrador en el que cada alumno aporte la idea que tenga pensada para que el profesor dé el visto bueno y se traspase a una cartulina que será el diseño que colgaran en el Tablón de Anuncios.

Preguntaremos a nuestro alumnado otras formas en las que ellos saben que se promocionan este tipo de eventos, guiándoles hasta que se llegue a la idea del bando municipal. Para ello, llevaremos durante la sesión previa al evento al alcalde del pueblo al colegio, allí, los propios alumnos les comunicarán la idea de realizar un evento conjunto con la Residencia para que lo transmita por megafonía el día de antes de dicha jornada.

Los propios alumnos sin necesidad de recibir ninguna pauta por el profesor comunicaran a sus familiares y amigos cercanos la Jornada que se llevará a cabo, fruto de su trabajo anterior y la motivación que arrastran desde las sesiones anteriores.

#### **5.9.1.4. LA ACTIVIDAD (SESIÓN 11 Y 12 DE LA UD)**

La Jornada de Juegos Tradicionales en la Residencia es la actividad fundamental de la Unidad Didáctica, donde entrarán en juego todos los conocimientos y aprendizajes adquiridos durante las sesiones previas. Se llevará a cabo en la Residencia de Mayores ya que disponen de un espacio amplio al aire libre para realizar los juegos diseñados.

Antes de comenzar la actividad, nos reuniremos todos los participantes en el centro del patio de la Residencia, aquí, el profesor dará las pautas de funcionamiento de las distintas postas, así como el orden de rotación de los grupos y las normas generales.

Cada grupo de trabajo (alumnos/as con sus mentores) se situará en una zona del espacio de juego para preparar su juego. Los participantes de la Jornada pasarán por las “distintas postas” para que los miembros del grupo expliquen los juegos (el seleccionado en clase y el aportado por los mentores) de forma detallada para que después la práctica sea más fluida. No obstante, en cada zona de juego se encontrará la ficha diseñada previamente del juego que se llevará a cabo para poder ojearla si no se recuerda alguna norma o pauta.

Cómo se utilizarán dos sesiones de Educación Física para el desarrollo de dicha Jornada, dispondremos de 1h 30 min continua, por lo que se desarrollarán 10 juegos, 2 en cada posta (5 postas). Dispondremos de 10 minutos para disfrutar de cada posta, para el mayor disfrute de los juegos dividiremos los grupos de juegos con los participantes de las distintas entrevistas (cada subgrupo contara con dos alumnos y un mentor de la Residencia).

Estas dos últimas sesiones se desarrollarán antes de que los alumnos acudan a casa por si es necesario algún minuto en las conclusiones grupales. Cada grupo contará con una co-evaluación donde valorarán el evento final, lo que ayudará al profesorado de cara a futuras mejoras de la unidad didáctica diseñada. Todo esto será detallado en el apartado siguiente de control y evaluación de la Jornada.

#### **5.9.1.5. CONTROL Y EVALUACIÓN**

En este apartado nos centraremos en la evaluación del evento, así como las actitudes de los participantes y la opinión de estos. Es importante evaluar nuestro trabajo como docentes para facilitarnos el trabajo futuro, no se trata solo de la valoración que tengamos nosotros sobre la actividad, si no el impacto de está sobre los alumnos y los residentes participantes. De esta manera nos resultará más sencillo modificar aquellos aspectos que no hayan funcionado y evolucionar hacia actividades posteriores.

El control y la evaluación se realizarán por parte del alumnado, los residentes y los profesores y trabajadores implicados en la tarea. Es por esto, que utilizaremos 3 tipos de evaluación. Por un lado, la valoración del grupo al acabar de jugar en cada una de las postas, en segundo lugar, una evaluación general del evento con

diferentes ítems, y, por último, una evaluación individual del día del evento. Esta última será rellenada por todos los miembros participantes en la actividad.

A continuación, se muestra cada una de ellas desarrollada con sus ítems correspondientes:

- *Valoración posterior a cada juego tradicional:*

Al finalizar cada juego tradicional se realizará un cuestionario de grado de satisfacción en el que resalten si les ha gustado el juego, si han tenido el tiempo suficiente para practicarlo y comprenderlo y, si volverían a jugar otra vez. (Ver Anexo III: Valoración Jornada Juegos Tradicionales)

- *Valoración del evento en su totalidad:*

Para evaluar el grado de satisfacción del evento en su totalidad los alumnos y sus mentores rellenarán de forma conjunta una lista de control con diferentes ítems. También habrá un apartado para aportar ideas de modificación para ocasiones futuras. (Ver Anexo III: Valoración Juegos Tradicionales)

- *Valoración individual del evento:*

Por último, a través de un registro anecdótico que los profesores implicados tendrán se enumerarán aquellas acciones o reacciones de los grupos ante los diversos juegos que practiquen. Se valorará la actitud de cada componente y lo observado a través de sus acciones durante el desarrollo de la Jornada. El fin de este tipo de instrumento es conocer qué aspectos deberíamos modificar en ocasiones futuras para mejorar la Jornada de Juegos tradicionales y la Unidad Didáctica en su totalidad.

#### **5.9.1.6. PROPUESTA DE MEJORA**

El tema de los juegos tradicionales puede tratarse de diferentes formas, como contenido, o como medio. En el caso de nuestra propuesta lo llevaremos a cabo como contenido, aprender acerca de los juegos tradicionales que se encuentran en nuestro entorno próximo y poner en práctica lo aprendido. No obstante, podríamos haber profundizado más trabajando las diferentes habilidades motrices y evaluándolas (Saltar, correr, lanzar, golpear...). Esto supone un trabajo más profundo en el tema, y, otro tipo de metodología que se apropie más al proceso de enseñanza- aprendizaje de las diferentes habilidades motrices.

Otra propuesta de mejora hubiera sido hacer participe en el evento a personas más allá de la Residencia, el colegio o la propia localidad. Al tratarse de un Colegio Rural Agrupado se podría a ver trabajado con los diferentes juegos que se practicaban antiguamente en cada municipio que compone el CRA, de manera que conozcan también la cultura de sus alrededores, así como las semejanzas y diferencias que puedan encontrarse entre los juegos.

También se podría haber trabajado el tema de los Juegos Tradicionales desde las diferentes culturas que participan en el evento. El alumnado de la escuela de Muniesa cuenta con varias familias árabes y rumanas, por lo que hubiera sido de gran interés conocer las diversas formas de juego que cuentan en otros países y con los que conviven los alumnos en su día a día.

Por último, otra propuesta de mejora para este Evento hubiera sido trascenderlo a toda la localidad, que todos los habitantes pudieran a ver participado en el Evento de forma práctica y poniendo en conocimiento los Juegos Tradicionales que ellos practicaban o conocieran. Lo que hubiera resultado más difícil a la hora de organizar y evaluar los diferentes ítems logrados por el alumnado, así como la co-evaluación de la actividad.



### 5.10. TEMPORALIZACIÓN

SESIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11
Contenido de aprendizaje	<p>Lluvia de ideas sobre el término de Juego.</p> <p>Juego tradicional (visión global de los alumnos).</p> <p>Toma de contacto por medio de preguntas guiadas por el profesor.</p> <p>Creación de un cuestionario común para rellenar en casa.</p>	<p>Puesta en común por grupos de las diferentes respuestas a los cuestionarios creados durante la sesión anterior.</p> <p>Selección de los Juegos tradicionales para profundizar sobre ellos.</p> <p>Creación de parejas en los grupos para realizar entrevistas en la Residencia.</p>	<p>Entrevista a los miembros de la Residencia para conocer más sobre los Juegos Tradicionales que han sido practicados por diferentes generaciones.</p>	<p>Diseño del Juego Tradicional a trabajar por los grupos de trabajo. Plasmar en la ficha dada por el profesor para contextualizar el juego tradicional y los materiales necesarios para su puesta en práctica,</p>		<p>Diseño de los materiales para la realización de los Juegos Tradicionales y el Evento Final.</p> <p>Realización de estos en las clases de Plástica de forma interdisciplinar.</p>		<p>Presentación de los Juegos Tradicionales elaborados en grupos para el resto de clase.</p> <p>Puesta en práctica de los diferentes Juegos Tradicionales por los componentes de todos los grupos.</p>		<p>Jornada de Juegos Tradicionales en la Residencia</p> <p>Presentación de los juegos tradicionales diseñados en las sesiones anteriores</p>

Fases del aprendizaje	Descubrimiento guiado			Diseño del Juego Tradicional	Diseño de los materiales para poner en práctica el Juego tradicional	Puesta en práctica Juegos tradicionales con los materiales diseñados.	Presentación de lo creado y trabajado
Organización	Grupo clase. Grupos reducidos	Grupo clase Grupos reducidos	Parejas de Trabajo con sus “mentores” de la residencia	Grupos reducidos Grupo clase	Grupos reducidos	Grupos reducidos	Grupos definidos (mentores y alumnos)
Instrumentos de evaluación	Lista de control	Lista de control	Escala de apreciación numérica	Lista de control		Escala de apreciación numérica	Escala de apreciación numérica
Material curricular	Cuaderno de trabajo	Pizarra y Cuaderno de trabajo	Juegos tradicionales Cuaderno de trabajo	Ficha diseño Juegos Tradicionales (FICHA ANEXO I)	Material diseñado por los alumnos para los juegos tradicionales	Juegos tradicionales diseñados por los alumnos	Juegos tradicionales diseñados por los alumnos

## **5.11. CONCLUSIONES JORNADA CONVIVENCIA**

La puesta en práctica de esta Unidad Didáctica pone en manifiesto la necesidad de los alumnos de conocer el entorno en el que conviven, tanto el actual como el pasado. De este modo, nos adentramos en la cultura propia de cada uno de ellos, en la adquisición de conocimientos por medio de personas de otras generaciones con las que se relacionan de forma habitual en diversos contextos.

El hacerles partícipes directos en la actividad genera en ellos una motivación mayor que se transferirá a una adquisición de aprendizajes más significativos. No obstante, es importante guiarlos en el camino, sobre todo en las primeras sesiones de toma de contacto dónde el desconocimiento (o falta de este) sobre el tema de Juegos tradicionales puede llegar a bloquearles. Es por esto, que nos centraremos en aquellos juegos propios de la localidad, o de la zona, de esta manera los alumnos de otras culturas podrán conocer también las tradiciones de donde viven actualmente y relacionarlas con las vivencias propias de sus países.

El evento final es una forma de que los alumnos presenten su trabajo de varias semanas a personas que afectivamente tienen más conexión con ellos (padres, madres, abuelos, familiares que trabajan en la Residencia...) lo que hará valorar más sus propias elaboraciones. De este modo, también los diferentes conocimientos adquiridos tendrán más valor para ellos, ya que es importante trabajar durante el proceso de forma coordinada para que el resultado final sea adecuado y se pueda llevar a la práctica.

Destaca la importancia de las competencias sociales para desarrollar esta actividad, puesto que tienen que estar conectados con personas de otras generaciones para profundizar más durante las sesiones en clase. La motivación generada durante las sesiones anteriores se verá reflejada en este evento, donde pondrán en práctica los conocimientos que ellos mismos hayan adquirido y trabajado en el desarrollo de la unidad.

Los docentes tienen un papel crucial en el desarrollo de la Convivencia, antes de comenzar deben dar las indicaciones precisas para que se desarrolle de forma precisa y eficaz, el objetivo es que de forma conjunta a sus mentores practiquen los diversos juegos de forma tranquila y coherente. Durante el desarrollo de la actividad es importante ofrecer feed-backs de forma individual o por los pequeños grupos para que se adquieran todas las competencias y aprendizajes que se pretenden alcanzar.

## **6. CONCLUSIONES.**

Para finalizar este trabajo, considero que he alcanzado los objetivos propuestos, he profundizado sobre las metodologías innovadoras basadas principalmente en competencias. Estás, me han ofrecido gran variedad de herramientas para llevar a cabo en mi futuro como docente. Además, he comprendido la importancia que estas tienen a la hora de diseñar y llevar a cabo una unidad didáctica, puesto que podemos enfocar los diferentes contenidos y las competencias que nos marca el currículo desde diversos caminos.

Los métodos de enseñanza nos ofrecen un abanico de opciones para enfocar nuestra labor docente en las aulas. Es una forma de orientar nuestras clases a los objetivos que se presenten alcanzar. Actualmente los enfoques basados en las competencias clave del currículo han cobrado gran importancia a la hora de diseñar y poner en práctica nuestras Unidades Didácticas.

Estas metodologías buscan que los alumnos adquieran aprendizajes significativos que puedan extrapolar a los problemas o situaciones que se les presenten en su vida cotidiana. El alumnado tiene formas de aprender muy heterogéneas, es por ello que debemos enfocar nuestras tareas y unidades desde diferentes perspectivas o métodos, para garantizar la adquisición de las diversas competencias a todo tipo de alumnado. Es importante tener en cuenta en todo momento que el foco del proceso de enseñanza – aprendizaje siempre son los alumnos.

El contexto en el que se va a desenvolver nuestra actividad docente tiene más importancia de la que realmente creemos. Las oportunidades que nos ofrece el medio nos ayudan a orientar nuestra actividad docente por un camino u otro. Este estudio nos muestra las características que presenta el medio rural, alejado de lo que nos encontramos en las grandes ciudades. Como hemos visto, este contexto a pesar de contar con ciertas limitaciones, nos ofrece muchas ventajas, sobretodo, para poner en marcha ciertas metodologías de enseñanza novedosas. Sobre todo, cuando hablamos de contenidos asociados a la educación física, como, por ejemplo, aquellos relacionados con el medio natural, que, por su cercanía a la escuela, se pueden llevar a cabo de forma más profunda

La puesta en marcha del aprendizaje por servicio en la Unidad Didáctica planteada nos muestra la facilidad con la que podemos trabajar las competencias que nos marca el currículo por medio de un servicio a la comunidad, en este caso, trabajando con la Residencia de Ancianos de la localidad de Muniesa. Esta experiencia nos muestra lo enriquecedor que puede ser el que ellos mismos elaboren sus propios Juegos Tradicionales con la ayuda de la información extraída entrevistando a los residentes o, entablando conversaciones con los habitantes de la localidad. Además, siguiendo este método, poco a poco se genera en ellos una autonomía y una conciencia del progreso que están llevando a cabo durante el desarrollo de la unidad lo que genera una motivación extra que favorecerá al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La Jornada de Juegos Tradicionales que se lleva a cabo al final de la unidad didáctica es una forma directa de poner en marcha las habilidades sociales de nuestro alumnado. Y, al tratarse de una actividad realizada por ellos mismos genera una motivación extra, antes y durante la jornada. Es una forma de acercar a nuestro alumnado a sus raíces, conociendo más de la tradición de su cultura por medio, también, de agentes externos a la escuela.

En definitiva, como futura docente, he profundizado tanto en las metodologías actuales, en concreto el aprendizaje por servicio, como en la forma de diseñar las unidades didácticas. De forma paralela el desarrollo de este trabajo de fin de grado me ha enriquecido de cara a mi labor docente y las oposiciones. Como docentes debemos implicarnos en nuestra labor, formarnos en todo momento para ofrecer a nuestro alumnado el mayor número de oportunidades para que sus aprendizajes sean fructíferos y puedan trasladarlos a su vida cotidiana.

## **7. LIMITACIONES DEL ESTUDIO Y PROPUESTAS DE FUTURO**

Los métodos de enseñanza en Educación Primaria es un tema con múltiples variables de estudio ya que abarca todos los elementos que componen las unidades (evaluación, principios de aprendizaje, etc.) En este caso nos hemos centrado en aquellas metodologías que se basan en enfoques innovadores centrados en las competencias que el alumnado debe adquirir durante su etapa de Primaria. Más concretamente hemos hecho hincapié en ellas desde la perspectiva del área de Educación Física, trasladándolo a los colegios rurales.

Podríamos a ver enfocado el estudio de forma comparativa, relacionando aspectos de metodologías actuales e innovadoras con aquellos más tradicionales. No obstante, he querido centrarlo en aquellas centradas en las competencias puesto que es lo que se exige ahora a los docentes, evaluarlas y diseñar las programaciones en función de ellas.

El fin de la Unidad Didáctica es que los propios alumnos creen y diseñen sus juegos tradicionales con la información que recaben durante las sesiones. Estos juegos tradicionales deben ser apropiados para todas las edades puesto que van a trabajar con personas de la residencia con las que van a tener contacto directo. Es una forma de ofrecer un servicio a una entidad propia de la localidad, exprimiendo la experiencia y generando aprendizajes significativos para los alumnos y residentes.

No obstante, el enfoque podría a ver sido diferente, se podrían a ver abordado diversas metodologías para comparar los resultados de los alumnos en unas y otras. Pero en este caso hemos querido centrarnos en el aprendizaje por servicio, de modo que entren en juego las competencias anteriormente comentadas. Hubiera sido interesante indagar sobre las demás metodologías con profundidad y haberlas llevado a la práctica.

Para profundizar más acerca de las metodologías innovadoras llevadas a cabo en los colegios rurales se podrían a ver realizado entrevistas y/o cuestionarios a los profesores que integran el Colegio Rural Agrupado de Muniesa y los resultados que han obtenido al llevarlas a la práctica en el aula.

Otra limitación vino en el momento en el que se comunicó que no se podía llevar a la práctica dicha unidad por causas externas. Por lo que tuve que redirigir mi estudio centrándome en el diseño formal conforme el currículo de la unidad didáctica y profundizar más en la metodología utilizada para extraer más conocimientos acerca de este medio de enseñanza tan eficaz. Sería interesante en un futuro poder llevarla a la práctica durante la Semana Cultural tal y como estaba previsto y, así, comparar los resultados obtenidos con lo que se desean alcanzar al desarrollar la unidad.

La Unidad Didáctica se diseñó principalmente para acercar a nuestro alumnado a la cultura en la que conviven de manera diaria en su localidad. No obstante, se podría profundizar más enfocándola desde las diferentes culturas que conviven en el centro, y en los cursos en los que se hubiera llevado a cabo. De este modo el conocimiento de los alumnos sobre la temática de Juegos Tradicionales hubiera ido más allá conociendo y comparando con lo practicado en otras culturas.

Una propuesta futura de mejora sería extrapolar toda la unidad a todos los pueblos integrantes del Colegio Rural Agrupados, de esta forma los alumnos conocerán más acerca de las culturas tradicionales que se llevan a cabo en los diferentes pueblos.

## **8. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS**

Blázquez Sánchez, D. (2017). Métodos de enseñanza en Educación Física. Barcelona, España: INDE

Boix, R. (15 de junio de 2011): Revista de Curriculum y Formación de Profesorado, vol 15, núm 2, 13-23).

Díaz Barriga, F. (2005). La conducción de la enseñanza mediante proyectos situados. In Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida. México: McGraw Hill.

Domingo Cebrián, V. (2013). Origen y evolución del modelo CRA – Colegio Rural Agrupado-. Situación en Aragón y estudio de caso de la realidad Turolense (Tesis Doctoral). Universitat de Valencia, Valencia, España.

Garreta, J.; Llevot, N. (Edit.). Escuela rural y sociedad. Servei de publications de la Universitat de Lleida, Lleida, España.

López Pastor, V.M. (2002). Recursos, experiencias y posibilidades para el desarrollo de la Educación Física en la escuela rural. Revista Tándem (9), 72-90. Recuperado de: <http://www.grao.com>

Mallada Bolea, L.M (2004). Alternativas a la organización en el ámbito rural. Anales UNED de Calatayud, 12 (2), 239-250.

Mallada Bolea, L.M. (2012). La dirección de un centro rural agrupado. Fórum Aragón núm 5. Recuperado de: [http://www.fae.ev/doc/ara/revista\\_digital\\_forum\\_aragon\\_5](http://www.fae.ev/doc/ara/revista_digital_forum_aragon_5)

Mosston, M. y Ashworth, S. (1986). La enseñanza de la Educación Física. La reforma de los estilos de enseñanza. Barcelona, Barcelona, España. Hispano Europea S.A.

Murillo Estepa, P. (2007). Nuevas formas de trabajar en la clase: metodologías activas y colaborativas. En el desarrollo de competencias docentes en la formación de profesorado (pp 129-154). Madrid, Madrid, España: Instituto Superior del Profesorado.

Orden de 16 de junio de 2014 (BOA 20 de junio)

Zabala, A y Arnau, L. (2007). 11 ideas clave. Como aprender y enseñar competencias. Barcelona, Barcelona, España: Graó

## **9. ANEXOS.**

- ANEXO I: FICHA JUEGOS TRADICIONALES
- ANEXO II: EVALUACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA
- ANEXO III: VALORACIÓN JORNADA JUEGOS TRADICIONALES

ANEXO I: FICHA DE JUEGOS TRADICIONALES

<p>Nombres de los participantes del grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-</li><li>-</li><li>-</li><li>-</li><li>-</li></ul>			
<p>Nombre del Juego Tradicional:</p>			
<p>Descripción del juego tradicional:</p>			
<p>Objetivos del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-</li><li>-</li><li>-</li></ul>	<p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-</li><li>-</li><li>-</li><li>-</li></ul>	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-</li><li>-</li><li>-</li></ul>	<p>Dibujo/Imagen explicativa</p>

|



## ANEXO II EVALUACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA

### ESCALA DE APRECIACIÓN NUMÉRICA

#### INDICADORES

Adapta las habilidades motrices básicas a los diferentes juegos tradicionales

Utiliza los recursos adecuados para resolver con éxito las diferentes situaciones motrices

Realiza combinaciones de habilidades según el contexto y las reglas del Juego Tradicional que se practique.

Interés por mejorar en la competencia motriz en las situaciones que se presentan.

Autonomía ante diferentes situaciones resolviendo problemas motores (individuales o en grupo) con espontaneidad y creatividad.

1	2	3	4

**1. Nunca (0puntos) 2.Ocasionalmente (1.5 puntos) 3.Casi siempre (2 puntos) 4.Siempre (3 puntos)**

El valor total del instrumento es un 50% de la calificación final.

## LISTA DE CONTROL

El valor total del instrumento es un 40% de la calificación final.

INDICADORES	SI	NO
Participa y tiene iniciativa en situaciones motrices reconociendo y valorando su importancia para cualquier actividad.		
Respeto de las normas básicas.		
Respeto las diferentes realidad corporales y niveles entre los niños/as de clase y pide y/u ofrece ayuda cuando es necesario.		
Practica las actividades relacionadas con los juegos tradicionales valorando su riqueza cultural, historia y origen.		

Cada ítem corresponde a un 10% si es adquirido por el alumno.

### ANEXO III VALORACIÓN JORNADA JUEGOS TRADICIONALES

#### Lista de control para evaluar grado de satisfacción de la jornada en su totalidad

NOMBRE:

INDICADORES	SI	NO
¿Te ha parecido suficiente el tiempo que has estado practicando cada juego?		
¿Has puesto en práctica trucos utilizados en las clases anteriores?		
¿Habías practicado alguna vez estos juegos que hemos realizado hoy?		
¿Has ayudado a las personas mayores a entender algún juego?		
¿Has entendido en todo momento como se jugaba a los Juegos en cada posta?		
¿Has aprendido algo del mentor y/o de tus compañeros?		
¿Te ha gustado compartir la jornada con las personas que han participado en ella?		

#### Contesta brevemente a estas preguntas:

¿Qué es lo que más te ha gustado del día de hoy?

¿Cómo te has encontrado trabajando con tu grupo y mentor?

¿Cambiarías algo de la Jornada de hoy?

¿Qué has aprendido hoy?

Por último ¿Qué has aprendido de la Unidad Didáctica de Juegos tradicionales?

**Cuestionario de grado de satisfacción de los participantes en cada juego.**

Todos los participantes responderán a este cuestionario relacionado con su grado de satisfacción en cada Juego Tradicional que practiquen durante la Jornada. Rellenarán el siguiente cuestionario al finalizar la práctica en cada posta, antes de pasar al siguiente juego.

Marca con una X la respuesta que consideres más adecuada:

	MUCHO	POCO	NADA
¿Has entendido las reglas del juego que has practicado?			
¿Has disfrutado jugando en esta posta?			
¿Te lo has pasado bien con los miembros de tu grupo?			
¿Cuánto tiempo habéis tenido para practicar el juego?			
¿Has tenido que ayudar a tus compañeros de grupo?			
¿Te ha gustado el juego?			